

***Analisis User experience dan User Interface (UX.UI)***  
**Terhadap Website Perpustakaan di UPT Perpustakaan**  
**Universitas Islam Negeri Ar – Raniry Banda Aceh**

**SKRIPSI**

Oleh:

**CUT INTAN SAFIRA**

**NIM. 200503041**



**PROGRAM ILMU PERPUSTAKAAN**  
**FAKULTAS ADAB DAN HUMANIORA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH**  
**2024 M / 1445 H**

Diajukan kepada Fakultas Adab dan Humaniora Universitas Islam  
Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh Sebagai Salah Satu Beban  
Studi Program Studi Ilmu Perpustakaan

Diajukan Oleh:



Pembimbing I

Nazaruddin, S.Ag., S.S., M.LIS., Ph.D

NIP. 197101101999031002

Pembimbing II

Asnawi. S.IP, M.IP.

NIP.1988112220201210

**Skripsi**

**Telah Dinilai Oleh Panitia Munaqasyah Skripsi Fakultas Adab Dan  
Humaniora UIN Ar-Raniry Banda Aceh, Dinyatakan Lulus Dan Diterima  
Sebagai Tugas Akhir Penyelesaian Program Sarjana (S-1) Ilmu  
Perpustakaan**

**Pada hari/tanggal**

**Kamis, 01 Agustus 2024**

**Darussalam – banda aceh**

**PANITIA SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI**

**Ketua**



**Nazaruddin, S.Ag., S.S., M.LIS., Ph.D**

**NIP. 197101101999031002**

**Sekretaris**



**Asnawi, S.IP, M.IP.**

**NIP.1988112220201210**

**Penguji I**



**Zubaidah, S.Ag., M.Ed.**

**NIP. 197004242001122001**

**Penguji II**



**Ruslan, S.Ag., M.Si., M.LIS.**

**NIP. 197701012006041004**

**Mengetahui,**

**Dekan Fakultas Adab Dan Humaniora UIN Ar-Raniry**

**Darussalam – Banda Aceh**



**Svarifuddin, M. Ag., Ph.D**

**NIP. 197001011997031005**

## SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang betanda tangan dibawah ini :

Nama : Cut Intan Safira

NIM : 200502041

Prodi : SI Ilmu Perpustakaan

Judul Skripsi : ***“Analisis User experience dan User Interface (UX/UI) Terhadap Website Perpustakaan di UPT Perpustakaan Universitas Islam Negeri Ar – Raniry Banda Aceh”***

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah ini adalah hasil karya saya sendiri, dan jika di kemudian hari ditemukan pelanggaran-pelanggaran akademik dalam penulisan ini, saya bersedia diberikan sanksi akademik sesuai dengan peraturan dan undang-undang yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

جامعة الرانيري

Banda Aceh, 24 Juli 2024

A R - R A N I R Y

Peneliti



  
Cut Intan Safira

200503041

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur kita panjatkan kepada Allah SWT, Tuhan yang Maha Esa, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dengan judul "*Analisis User experience dan User Interface (UX.UI) Terhadap Website Perpustakaan di UPT Perpustakaan UIN Ar – Raniry*".

Penelitian ini bertujuan untuk mendalami pengalaman pengguna dan antarmuka pengguna pada website perpustakaan, di UPT Perpustakaan UIN Ar – Raniry. Penyusunan penelitian ini dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas layanan perpustakaan melalui pemahaman mendalam terhadap kebutuhan dan preferensi pengguna dalam berinteraksi dengan platform digital.

Penyusunan kata pengantar ini tidak terlepas dari dukungan berbagai pihak yang telah memberikan bimbingan, dorongan, serta saran yang sangat berharga. Penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang setinggi-tingginya kepada Rektor UIN Ar – Raniry dan Kepala UPT Perpustakaan atas izin dan dukungannya dalam melaksanakan penelitian ini.

Tak lupa, penghargaan setinggi-tingginya juga penulis sampaikan kepada para dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan masukan yang sangat berarti dalam penelitian ini. Semua dukungan dan bimbingan tersebut memberikan inspirasi dan motivasi bagi penulis untuk menyelesaikan penelitian ini dengan baik.

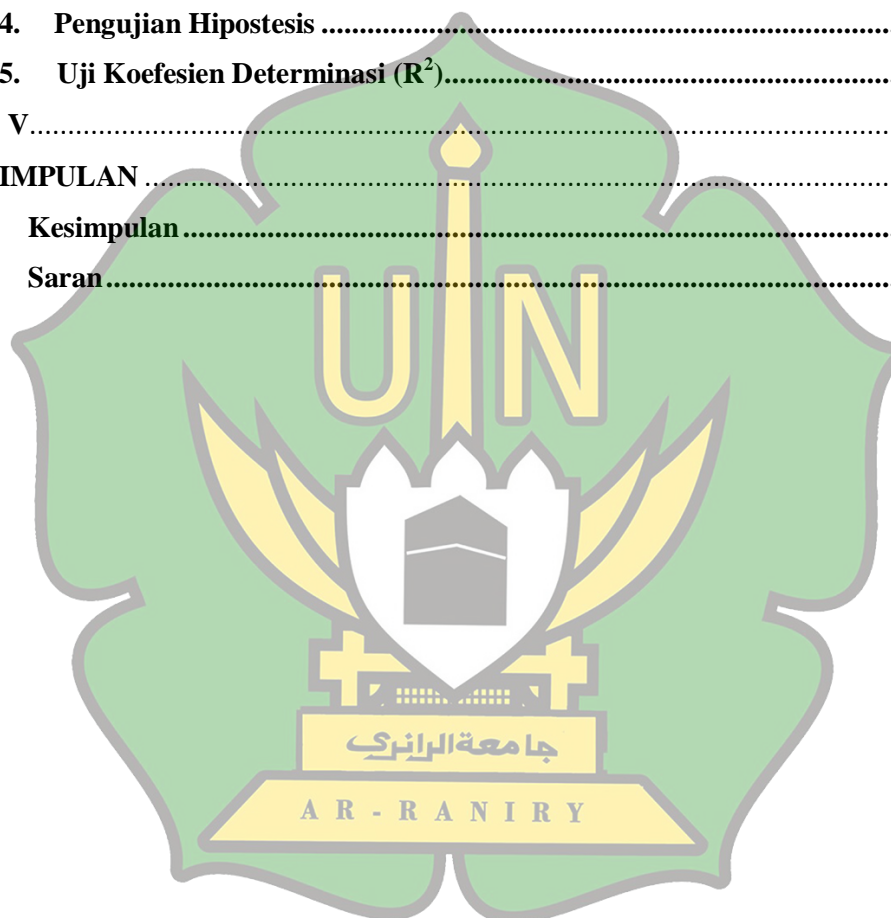
Akhir kata, penulis menyadari bahwa penelitian ini masih jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, kritik dan saran yang membangun dari berbagai pihak sangat diharapkan guna perbaikan dan pengembangan penelitian ini di masa mendatang. Semoga hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif terhadap pengembangan sistem informasi perpustakaan di UPT Perpustakaan UIN Ar – Raniry. Terima kasih. **A R - R A N I R Y**

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR.....	i
BAB I.....	1
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian .....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Penjelasan Istilah.....	6
BAB II .....	11
KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI.....	11
A. Kajian Pustaka .....	11
B. Landasan Teori.....	13
1. User experience .....	15
2. User Interface.....	16
3. Website Perpustakaan .....	25
BAB III.....	28
METODE PENELITIAN.....	28
A. Jenis Penelitian .....	28
B. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	28
C. Hipotesis.....	29
D. Populasi dan Sampel.....	29
1. Populasi .....	29
2. Sample.....	36
E. Validitas dan Reliabilitas.....	37
1. Validitas .....	37
2. Reliabilitas .....	38
F. Teknik Pengumpulan Data .....	39
1. Kuesioner (Angket).....	39
G. Analisis Data.....	41
BAB IV .....	44
HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	44
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	44
1. Sejarah Singkat UPT. Perpustakaan UIN Ar-Raniry .....	44

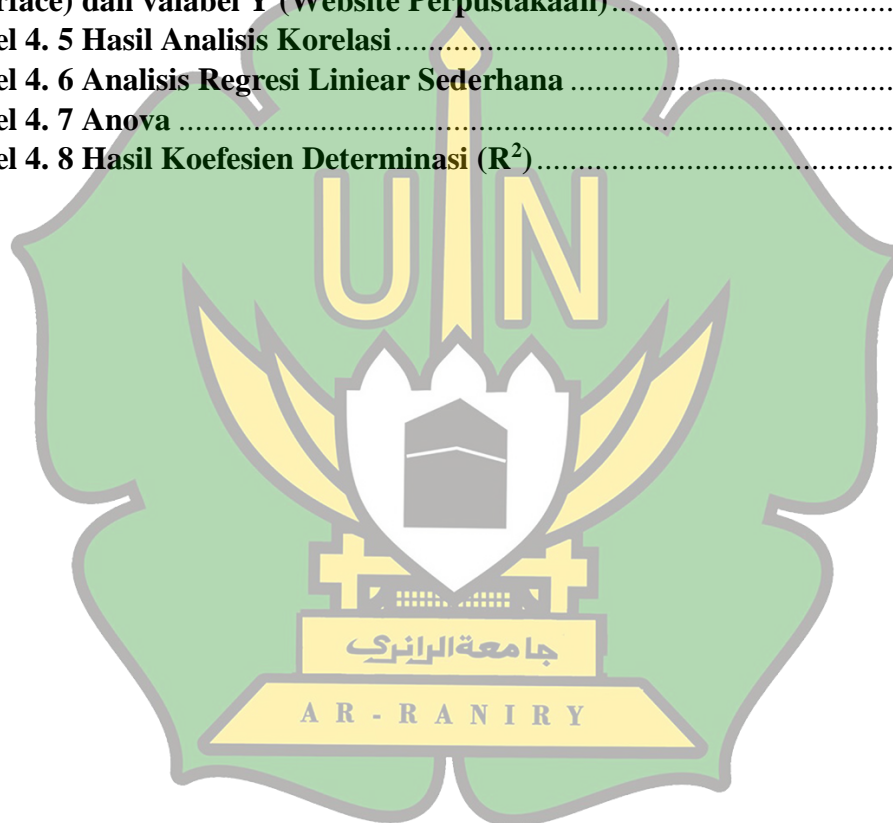


2. Visi dan Misi Perpustakaan.....	48
3. Kebijakan UPT. Perpustakaan UIN Ar-Raniry.....	49
<b>B. Hasil Penelitian dan Pembahasan .....</b>	<b>50</b>
1. Uji Validitas .....	50
2. Uji Reliabilitas .....	52
<u>3. Pengujian Regresi Linier Sederhana.....</u>	<u>54</u>
<u>4. Pengujian Hipotesis .....</u>	<u>58</u>
<u>5. Uji Koefisien Determinasi (<math>R^2</math>).....</u>	<u>60</u>
<b>BAB V.....</b>	<b>62</b>
<b>KESIMPULAN .....</b>	<b>62</b>
A. Kesimpulan.....	62
B. Saran.....	63



## DAFTAR TABEL

<b>Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian</b> .....	40
<b>Tabel 3. 2 Skala Penilaian Jawaban Angket</b> .....	41
<b>Tabel 3. 3 Skala Interpretasi Uji Korelasi</b> .....	42
<b>Tabel 4. 1 Ringkasan Hasil Uji Validitas</b> .....	50
<b>Tabel 4. 2 Ringkasan Hasil Uji Validitas</b> .....	51
<b>Tabel 4. 3 Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas</b> .....	53
<b>Tabel 4. 4 Hasil Analisis Angket Variabel X (User experience dan User Interface) dan variabel Y (Website Perpustakaan)</b> .....	54
<b>Tabel 4. 5 Hasil Analisis Korelasi</b> .....	56
<b>Tabel 4. 6 Analisis Regresi Linier Sederhana</b> .....	58
<b>Tabel 4. 7 Anova</b> .....	59
<b>Tabel 4. 8 Hasil Koefesien Determinasi (<math>R^2</math>)</b> .....	60





## ABSTRAK

Perkembangan teknologi informasi saat ini menekankan kemudahan pertukaran data, sehingga perpustakaan juga harus menyediakan pengalaman pengguna yang optimal melalui platform online berbasis website. Kompleksitas tampilan website sering menjadi hambatan bagi pengguna, sehingga komponen user interface (UI) dan user experience (UX) sangat penting untuk meningkatkan kegunaan. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana user experience dan user interface mahasiswa UIN dalam menggunakan website perpustakaan untuk mengakses informasi. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah struktur menu pada website perpustakaan memudahkan mahasiswa dalam mencari informasi dan apakah desain antarmuka website perpustakaan UIN Ar-Raniry menarik dan sesuai dengan preferensi mahasiswa. Metode yang digunakan adalah kuantitatif dengan pendekatan regresi linier sederhana. Penelitian dilakukan di UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dengan populasi 586 mahasiswa anggota perpustakaan pada tahun 2024. Sampel yang digunakan adalah 85 mahasiswa yang ditentukan dengan teknik random sampling. Data dikumpulkan menggunakan kuesioner yang disebarakan kepada 15 mahasiswa sebagai sampel awal. Analisis data menggunakan analisis korelasi product moment terhadap 85 hasil angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat hubungan positif antara user experience dan user interface dengan website perpustakaan UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry, dengan nilai  $r$  korelasi sebesar 0,752 yang menunjukkan hubungan kuat. Nilai determinasi ( $R$ ) sebesar 0,566 menunjukkan bahwa 56,6% variasi dalam user experience dan user interface dipengaruhi oleh website perpustakaan, sementara sisanya 43,4% dipengaruhi oleh faktor lain. Hipotesis penelitian menghasilkan nilai signifikansi  $0,00 < 0,05$ , menunjukkan adanya hubungan antara user experience dan user interface dengan website perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi dalam bidang Teknologi Informasi merupakan kenyataan yang terjadi saat ini. Revolusi industri 4.0 menjadi salah satu istilah yang paling sering dibicarakan. 4.0 adalah nama tren untuk perkembangan teknologi, dan kemudahan dalam pertukaran data. Pesatnya kemajuan pada bidang teknologi informasi sangat membantu kegiatan manusia dalam banyak hal, termasuk dalam mencari informasi dengan menggunakan perpustakaan berbasis website (Ghina et al. 2019).

Dalam era digital saat ini, perpustakaan tidak lagi hanya membutuhkan koleksi buku yang kaya, tetapi juga harus menyediakan pengalaman pengguna yang optimal melalui platform online atau website perpustakaan. Dalam hukum kelima S.R Ranganathan yang berbunyi "*A Library Is A Growing Organism*" yang artinya Perpustakaan sebagai suatu organisasi harus selalu terus menerus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman (Syera and Johan 2013).

Menurut Undang-Undang Nomor 43 Tahun 2007 tentang Perpustakaan pada Bab I Pasal 1 menyatakan Perpustakaan adalah institusi yang mengumpulkan pengetahuan tercetak dan terekam, mengelolanya dengan cara khusus guna memenuhi kebutuhan intelektualitas para penggunanya melalui beragam cara interaksi pengetahuan. Berdasarkan UU Perpustakaan pada Bab I pasal 1, salah satu cara untuk memenuhi kebutuhan intelektualitas para penggunanya yaitu dengan mengembangkan perpustakaan digital yang memanfaatkan kemajuan teknologi sistem informasi.

Perpustakaan perguruan tinggi merupakan tempat penyimpanan khusus yang menampung koleksi-koleksi yang bersumber dari hasil penelitian dan seharusnya sudah memiliki website perpustakaan. Sebagian besar pemustaka yang datang ke

perpustakaan terdiri dari para mahasiswa yang mencari informasi terkait hasil penelitian dan bidang studi ilmu lainnya.

Dengan adanya sistem informasi perpustakaan berbasis web, maka akan mempermudah pelayanan dan penyedia informasi mengenai buku-buku yang notabennya dibutuhkan. Dengan mengembangkan sistem informasi perpustakaan yang berbasis digital akan mempermudah pemustaka dalam mencari buku yang mereka cari dan juga lebih menarik minat pemustaka dalam membaca.

Pengguna perpustakaan juga semakin mengandalkan website resmi perpustakaan untuk mengakses informasi, meminjam buku, dan berinteraksi dengan layanan perpustakaan lainnya. Perpustakaan berbasis web sangat bermanfaat pada sebuah instansi pendidikan karena sangat dibutuhkan untuk membantu mahasiswa dalam meningkatkan proses pembelajaran dan pencarian informasi (Loanardo and Hadjaratie 2022).

Website perpustakaan UIN Ar-Raniry sudah ada sejak tahun 2019. Website ini merupakan sebuah platform digital yang menyediakan akses ke berbagai sumber informasi dan layanan perpustakaan bagi mahasiswa, dosen, dan masyarakat umum. Website perpustakaan UIN mencakup beragam koleksi literatur, jurnal, tesis, dan disertasi yang relevan dengan kebutuhan akademik dan riset di UIN Ar-Raniry. Selain itu, pengguna dapat melakukan pencarian online, meminjam buku secara daring, dan mengakses layanan referensi serta bantuan penelusuran informasi. Keberadaan website perpustakaan UIN dapat memperluas aksesibilitas terhadap sumber daya ilmiah bagi seluruh komunitas akademik dan memperkaya pengalaman belajar di lingkungan kampus.

Namun, ditemukan beberapa hal pada saat pengguna menggunakan website perpustakaan UIN. Kompleksitas tampilan website seringkali menjadi hambatan bagi pengguna yang kurang berpengalaman dengan teknologi atau memiliki pemahaman terbatas tentang cara menggunakan website perpustakaan. Desain yang rumit dapat mengurangi kepuasan pengguna, dan akhirnya mempengaruhi tingkat penggunaan layanan online perpustakaan. Kecepatan website perpustakaan

juga memainkan peran penting dalam pengalaman pengguna. Pengguna berpengalaman memiliki harapan untuk mengakses informasi dengan cepat dan lancar. Jika website perpustakaan lambat dalam memuat halaman atau memproses data, pengguna cenderung meninggalkan website tersebut dan mencari pilihan website lainnya, sehingga akan mengurangi penggunaan website perpustakaan.

Komponen penting untuk meningkatkan kegunaan perpustakaan berbasis web salah satunya adalah sisi tampilan antar muka atau biasa dikenal dengan *user interface* dan pengalaman dari pengguna atau *user experience*. UX (*User experience*) dan UI (*User Interface*) adalah dua istilah yang sering digunakan dalam dunia digital, terutama dalam konteks website. Meskipun sering kali dianggap sebagai satu kesatuan, sebenarnya UX dan UI adalah dua konsep yang berbeda dengan peran yang berbeda pula dalam pengalaman pengguna. *User experience* dan *User Interface* memiliki keterkaitan antara satu sama lain, UX yang bagus akan memengaruhi UI yang bagus dan akan membantu pengguna menyelesaikan tujuan mereka dan membuat pengguna lebih nyaman lagi.

UX bisa didefinisikan sebagai sebuah konsekuensi dari interaksi yang terjadi antara pengguna dengan perangkat lunak baik secara fisik, sosial, dan konteks budaya, faktor-faktor ini bisa menentukan pengalaman yang berbeda dengan perangkat lunak yang sama. UX mengacu pada bagaimana pengalaman yang bersinggungan dengan persepsi meliputi pikiran dan emosi, reaksi, dan aksi yang pengguna rasakan (Yehdeya et al. 2023). *User experience* dapat diartikan sikap, tingkah laku dan emosi pengguna saat menggunakan suatu produk, sistem atau jasa yang melibatkan tanggapan individu berkaitan dengan manfaat yang dirasa, dan kemudahan yang didapat (Dwi Nugra Heny, 2016).

UI yang tidak dikembangkan dengan baik maka akan mengakibatkan pengguna dengan mudah untuk meninggalkan website yang telah dikembangkan, maka sebuah keharusan untuk mengembangkan tampilan antarmuka yang mampu membuat interaksi antara pengguna dengan suatu website menjadi lebih mudah

dan efisien. Keberhasilan UI dapat digambarkan dalam bagaimana dia sudah menerapkan prinsip seperti usability, accessibility, dan mode interaksi.

Perpustakaan sebagai penunjang penelitian berkepentingan untuk dapat mendukung dan memfasilitasi kebutuhan informasi penelitian yang dilakukan di lembaga terkait. Oleh karena itu, perpustakaan berkepentingan untuk memelihara website perpustakaannya agar menarik, informatif, inovatif, dan mutakhir serta berorientasi pada layanan, karena website merupakan salah satu media promosi yang memberikan kemudahan dan kecepatan perpustakaan melayani dan memberikan informasi kepada pemustaka, website menjadi salah satu media online yang dipilih untuk pemasaran produk karena hemat biaya (Sutarsyah 2020). Website perpustakaan perlu menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan sesuai. Desain tampilan yang tidak menarik dengan minat pengguna, dapat mengakibatkan ketidaknyamanan untuk menjelajahi koleksi atau menggunakan layanan lainnya yang disediakan oleh perpustakaan.

Dalam survey awal yang dilakukan, teridentifikasi kelemahan pada situs web perpustakaan UIN. Salah satunya adalah ketika pengguna ingin mendaftar sebagai anggota, harus melalui proses registrasi dengan memasukkan username dan password. Meskipun pada halaman tersebut disebutkan bahwa pengguna yang belum memiliki akun harus menghubungi staff, namun tidak disertakan petunjuk yang jelas mengenai cara menghubungi, sehingga menyulitkan pengguna. Selain itu, pada tampilan awal situs web terdapat nomor telepon, tetapi tidak dapat dihubungi. Hasil wawancara dengan mahasiswa UIN yang berinisial SB menunjukkan bahwa informasi yang disediakan website UPT Perpustakaan UIN belum memadai dan tidak terkini terkait kegiatan dan hal-hal lain di perpustakaan.

Hasil wawancara dengan mahasiswa UIN berinisial PM menyatakan pada bagian tampilan antarmuka website perpustakaan UIN, tata letak konten yang tidak efisien dan tidak teratur membuat sulit bagi pengguna untuk terfokus pada informasi penting yang dicari. Seperti pada bagian menu Tata Tertib UPT



Perpustakaan, saat dibuka berisi tentang jenis layanan yang ada di perpustakaan bukan berisi tata tertib dari perpustakaan UIN.

Dalam hal ini, analisis mendalam tentang *user experience* dan *user interface* terhadap website perpustakaan menjadi sangat penting. Dengan mengetahui masalah-masalah yang dihadapi, perpustakaan dapat memahami bagian yang memerlukan perbaikan dan peningkatan. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk menganalisa *User experience* dan *User Interface* dari tampilan antar muka website perpustakaan terhadap website perpustakaan, menggali masalah-masalah yang dihadapi, merancang solusi untuk meningkatkan pengalaman pengguna dan meningkatkan efektivitas layanan perpustakaan berbasis website. Dengan demikian hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan dampak yang baik terhadap pengembangan layanan perpustakaan.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, rumusan masalah dalam penelitian ini “Bagaimana *user experience* dan *user interface* mahasiswa UIN dalam menggunakan website perpustakaan UIN Ar - Raniry untuk mengakses informasi mengenai kegiatan perpustakaan melalui website?” dengan pertanyaan penelitian:

- a. Apakah struktur menu pada website perpustakaan memudahkan mahasiswa dalam mencari informasi yang di butuhkan?
- b. Apakah desain antarmuka website perpustakaan UIN Ar-Raniry menarik dan sesuai dengan preferensi mahasiswa?

## **C. Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah yang tertera di atas, tujuan dari penelitian ini yaitu:

- a. Untuk mengetahui apakah struktur menu pada website perpustakaan memudahkan mahasiswa dalam mencari informasi yang di butuhkan



- b. Untuk mengetahui apakah desain antarmuka website perpustakaan UIN Ar-Raniry menarik dan sesuai dengan preferensi mahasiswa.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat Penelitian Secara Teori dalam penelitian ini adalah penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan teori tentang *user experience* (UX) dan *user interface* (UI) dalam konteks perpustakaan digital. Temuan dapat memperkaya literatur mengenai bagaimana desain antarmuka dapat memengaruhi persepsi pengguna terhadap kualitas layanan perpustakaan online.

Manfaat Penelitian Secara Praktis dalam penelitian ini adalah dengan memahami preferensi dan harapan pengguna, perpustakaan dapat menyesuaikan layanan dan fitur website mereka agar lebih sesuai dengan kebutuhan mahasiswa dan pengguna potensial lainnya. Dengan mendapatkan wawasan yang lebih baik tentang kebutuhan pengguna, perpustakaan dapat mengalokasikan sumber daya secara lebih efisien dalam pengembangan dan pemeliharaan website perpustakaan.

Hasil dari analisis *User experience* diharapkan dapat membantu dalam memahami kebutuhan, preferensi, dan ekspektasi pengguna saat menggunakan website perpustakaan UIN Ar-Raniry. Ini memungkinkan perancangan yang lebih sesuai dan responsif terhadap kebutuhan pengguna. Memastikan bahwa desain *User interface* mendukung presentasi konten yang menarik dan informatif dapat meningkatkan daya tarik perpustakaan.

#### **E. Penjelasan Istilah**

*User experience* (UX) dan *User Interface* (UI) merupakan elemen penting dalam perancangan produk digital yang terhubung erat dengan para penggunanya. Kedua elemen ini bekerja sama untuk menciptakan produk yang tidak hanya fungsional tetapi juga menyenangkan dan intuitif untuk digunakan. *User*

*experience* (UX) mencakup seluruh aspek interaksi pengguna dengan produk digital.

UX berfokus pada memberikan pengalaman yang memuaskan dengan memahami kebutuhan, keinginan, dan keterbatasan pengguna. Desain UX yang baik memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah mencapai tujuan mereka. Langkah pertama dalam UX adalah memahami pengguna. Ini dapat dilakukan melalui survei, wawancara, dan pengamatan langsung. Tujuannya adalah untuk mengumpulkan data tentang bagaimana pengguna berinteraksi dengan produk, apa yang mereka harapkan, dan di mana mereka mengalami kesulitan. Pengujian dilakukan untuk memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah menggunakan produk dan mencapai tujuan mereka tanpa hambatan.

UI melibatkan desain visual, termasuk penggunaan warna, tipografi, ikon, dan elemen interaktif seperti tombol dan menu. Tujuannya adalah untuk membuat antarmuka yang menarik secara visual dan mudah dinavigasi. UI desainer bekerja untuk menciptakan tampilan yang menarik dan konsisten di seluruh produk. Ini melibatkan pemilihan skema warna, font, dan gaya visual yang sesuai dengan merek dan audiens target. Konsistensi adalah kunci dalam desain UI. Elemen desain seperti tombol, ikon, dan navigasi harus seragam di seluruh produk untuk memudahkan pengguna dalam mengingat dan menggunakannya.

Desainer UI juga bertanggung jawab untuk memastikan bahwa elemen interaktif seperti tombol, menu, dan formulir berfungsi dengan baik dan memberikan umpan balik yang jelas kepada pengguna.

UX dan UI harus bekerja secara kolaboratif untuk menciptakan produk yang tidak hanya berfungsi dengan baik tetapi juga menarik secara visual.

Setiap elemen dalam antarmuka harus menyampaikan informasi dengan jelas tanpa membingungkan pengguna. Penggunaan bahasa yang sederhana dan langsung sangat penting. UX dan UI harus memastikan bahwa pengguna dapat menyelesaikan tugas mereka dengan efisien tanpa banyak hambatan atau langkah

yang tidak perlu. Ini berarti mengurangi jumlah klik yang dibutuhkan untuk menyelesaikan tugas dan menyediakan jalur yang jelas untuk setiap proses.

Dengan menggabungkan UX dan UI secara efektif menawarkan pengalaman yang memuaskan, efisien, dan menyenangkan bagi pengguna. Fokus pada kebutuhan pengguna, kesederhanaan, dan kejelasan adalah kunci untuk mencapai tujuan ini.

### **1. User experience**

Menurut definisi dari ISO 9241-210 yang dibahas dalam penelitian Wiryawan, *User experience* (UX) adalah sebuah pemahaman seseorang atas penggunaan sebuah produk, sistem, atau jasa (Besty Ghina, 2019). Menurut Rizki (2019) UX (*user experience*) adalah desain yang digunakan untuk meningkatkan kepuasan dari pengguna website melalui kesenangan dan kegunaan yang diberikan dalam interaksi antara pengguna internet atau pengunjung.

*User experience* yang penulis maksudkan dalam penelitian ini mencakup semua aspek interaksi pengguna yaitu anggota perpustakaan UIN Ar-Raniry mulai dari user research, content strategy, information architectures, interaction design, visual design, dan usability dari website perpustakaan UIN.

### **2. User Interface**

Dalam *user interface* (UI) elemen/komponen yang akan diteliti adalah layout, tipografi, warna, bentuk, dan search engine optimization (SEO). Rizki mengatakan UI (*user interface*) adalah desain antarmuka yang lebih memfokuskan pada keindahan dari sebuah tampilan, pemilihan warna yang baik dan pas dan hal-hal lainnya yang membuat tampilan web lebih menarik. Sedangkan menurut Deli, *User Interface* (UI) adalah sistem yang sangat penting untuk desainnya karena berfungsi sebagai titik kontak utama antara manusia dan

mesin dan juga memengaruhi seberapa menarik tampilan secara visual (Muhamad Dandi and Atika Linda . 2022).

*User experience (UX)* dan *user interface (UI)* merupakan elemen penting dalam perancangan produk digital yang terhubung erat dengan para penggunanya. Pengalaman pengguna yang optimal harus mampu memberikan perjalanan yang menyenangkan dan sesuai dengan kebutuhan individu yang menggunakan aplikasi, website, atau sistem. Hal ini melibatkan tampilan yang ramah bagi pengguna, menekankan kesederhanaan dan kejelasan agar memungkinkan pengguna untuk menjelajah dengan mudah dan menyelesaikan tugas dengan efisien. Terdapat 6 komponen penting *user experience* yang perlu diketahui, yakni *usability, interaction design, visual design, information architecture, content strategy, dan user research.*

*User Interface* yang penulis maksudkan dalam penelitian ini mencakup segala sesuatu yang dilihat dan dapat berinteraksi pada layar serta elemen-elemen seperti tipografi, warna, dan ikon pada website perpustakaan UIN Ar - Raniry yang memungkinkan pengguna berinteraksi dengan system. Tujuan UI adalah untuk membuat pengalaman pengguna sesederhana mungkin, sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan system tanpa kesulitan.

### 3. Website Perpustakaan AR - RANIRY

Adanya website perpustakaan mempermudah civitas akademika dalam menemukan dan mencari informasi yang efektif dan efisien melalui website perpustakaan tanpa harus datang langsung ke perpustakaan. Untuk desainnya karena berfungsi sebagai titik kontak utama antara manusia dan mesin dan juga memengaruhi seberapa menarik tampilan secara visual (Dandi and Linda 2022).

Pengertian website yang sederhana menurut Oxford Reference yang diambil dari John Daintith dan Edmund Wright berjudul *A Dictionary of Computing* edisi 6 bahwa website adalah koleksi hyperlink halaman web yang dimiliki oleh seorang individu, organisasi, atau perusahaan.

Website perpustakaan yang penulis maksudkan adalah platform online yang menyediakan akses ke berbagai layanan dan sumber daya yang ditawarkan oleh perpustakaan UIN. Tujuan utama dari website perpustakaan adalah untuk memberikan akses mudah dan cepat kepada koleksi yang ada di perpustakaan, informasi yang ditawarkan, serta bantuan dalam mencari dan mengajses materi.





## BAB II

### KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORI

#### A. Kajian Pustaka

Berdasarkan pencarian penulis untuk beberapa penelitian sebelumnya, dari sumber cetak dan elektronik, ada beberapa penelitian serupa yang terkait dengan subjek “Analisis *User experience* dan *User Interface* (UX/UI) Terhadap Website Perpustakaan di UPT Perpustakaan Universitas Islam Negeri Ar – Raniry Banda Aceh”. Menurut penelitian yang telah dilakukan penulis, penulis menemukan beberapa penelitian serupa, tetapi juga terdapat perbedaan dalam variabel, fokus penelitian, lokasi dan waktu penelitian. Beberapa penelitian yang sudah pernah dilakukan antara lain:

Pertama Ryan Leonardo dengan judul “Analisis Kualitas Website Perpustakaan Fakultas Teknik Universitas Negeri Gorontalo”. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan nilai kepuasan pengguna dan mendapatkan faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas website perpustakaan. Metode pengumpulan data yang digunakan ialah observasi, studi literature sejenis, dan kuesioner sebagai metode pengumpulan data. Dari hasil penelitian diketahui bahwa seluruh variabel pada model yang diajukan terbukti berpengaruh pada pembentukan kepuasan pengguna. Variabel dengan nilai tertinggi dalam pembentukan kepuasan pengguna website perpustakaan adalah *Service Quality*, *Information* dan *Usability Quality* menjadi variabel yang perlu ditingkatkan sehingga kepuasan pengguna dapat terbentuk lebih baik.

Kedua dilakukan Qurrotul Aini, dalam jurnalnya yang berjudul “Analisis Website Perpustakaan Universitas Islam Negeri Menggunakan Metode Benchmarking Dan Goal Oriented Requirments Engineering (Gore) Model (Studi Kasus: Uin Jakarta, Uin Yogyakarta Dan Uin Malang)”. Penelitian ini bertujuan untuk mendukung kinerja dari perguruan tinggi dalam menyelenggarakan



pendidikan dengan menyediakan sumber sumber informasi ilmiah di perpustakaan (berupa website). Metode Benchmarking digunakan untuk mendapatkan basic requirement dengan cara kuesioner. Hasil penelitian mengatakan bahwa ketiga website perpustakaan UIN Jakarta, UIN Yogyakarta dan UIN Malang sudah memenuhi kebutuhan user tetapi usabilitynya belum maksimal. Hasil analisis website perpustakaan menggunakan per-hitungan skala Likert dan skala Guttman. Kedua skala tersebut menghasilkan usability sebanyak 67% setuju dengan website yang ada saat ini dengan syarat perlunya perbaikan kembali.

Ketiga, Dwi Nugraheny dalam jurnalnya yang berjudul “Analisis *User Interface* dan *User experience* pada Website Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto Yogyakarta”. Metode yang digunakan penyebaran kuisisioner kepada para mahasiswa baru, mahasiswa aktif, dosen pengampu dan karyawan sebagai pengguna untuk mengetahui tanggapan mereka tentang Sekolah Tinggi Teknologi Adisutjipto (STTA) dari sisi *User Interface* dan *User experience*. Tujuan dari penelitian ini adalah menganalisis website pada perguruan tinggi teknologi adisutjipto dari sudut pandang *user interface* dan *user experience* yang merupakan bagian dari *Human Computer Interaction* (HCI) untuk mengevaluasi website agar lebih memenuhi harapan pengguna. Hasil penelitian ini mengatakan bahwa website memiliki kegunaan dan kualitas informasi yang baik dan konten, kesenangan, klasik, estetika yang cukup ekspresif.

Dari penelitian tadi menunjukkan bahwa penelitian ini belum diteliti sebelumnya, meski pun pada penelitian di atas memiliki beberapa persamaan baik dari segi metode penelitian dan teknik pengumpulan data yang dipakai dengan yang peneliti lakukan, namun fokus penelitian di setiap penelitian berbeda-beda. Penelitian oleh Ryan Leonardo berfokus untuk mendapatkan nilai kepuasan pengguna dan mendapatkan faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas website perpustakaan. Penelitian selanjutnya oleh Qurrotul Aini berfokus untuk mendukung kinerja dari perguruan tinggi menyediakan sumber sumber informasi ilmiah di perpustakaan berbasis website. Penelitian ketiga oleh Dwi Nugraheny berfokus menganalisis website pada perguruan tinggi dari sudut pandang UX dan

UI yang merupakan bagian dari Human Computer Interaction (HCI). Sedangkan fokus penelitian ini adalah menganalisis *User experience* dan *User Interface* terhadap website di UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry.

## B. Landasan Teori

### 1. User experience

#### 1.1 Pengertian User experience

Don Norman yang merupakan ‘Bapak UX’ mengatakan menurut beliau pengalaman pengguna adalah interaksi terhadap semua aspek dengan perusahaan seperti layanan dan produknya. Maka dari itu pengalaman pengguna sangat penting karena cerminan dari sebuah perusahaan. "*User experience*" encompasses all aspects of the end-user's interaction with the company, its services, and its products." - Don Norman

Garet menyatakan bahwa *user experience* merujuk kepada bagaimana perilaku pengguna menggunakan perangkat lunak. Perilaku positif pengguna adalah saat perangkat lunak memberikan pengalaman dimana tujuan pengguna (menyelesaikan pekerjaan) terpenuhi. ISO FDIS 9241-210 mendefinisikan *user experience* sebagai persepsi individu dan respon yang dihasilkan dari penggunaan dan pengantisipasi kegunaan sebuah produk, sistem, dan suatu layanan (Rasio Henim and Perdana Sari 2020).

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan UX adalah singkatan dari *User experience* yang memiliki arti pengalaman pengguna. Pada dasarnya UX memiliki fokus pada pengalaman user dalam menggunakan website yang meliputi berinteraksi, kegunaan, dan kenyamanan. Jadi UX dilakukan untuk memahami kebiasaan, kenyamanan, dan kepuasan user dalam menggunakan produk mereka. Hasil tersebut nantinya akan diberikan kepada tim UI untuk dikembangkan menjadi sebuah design visual.

Dalam teori Robert Rubino mengenai UX, terdapat 4 (empat) elemen UX yang saling tergantung, yaitu:

- a. Branding, terdiri dari semua aspek mengenai desain dan estetika yang tercakup dalam website.
- b. Usability, mencakup syarat akan komponen, fitur, navigasi, dan aksesibilitas website yang mudah digunakan oleh pengguna dalam sebuah sistem.
- c. Functionality, aspek yang membahas proses dan teknik dari sebuah prosedur kerja dalam sebuah sistem.
- d. Content, berisi sebuah konten yang mengacu pada informasi dan struktur yang disajikan. seperti gambar, multimedia, teks.

## 1.2 Komponen User experience

Dalam *user experience* (UX) design terdapat 6 komponen penting yang perlu diketahui, yakni user research, content strategy, information architecture, interaction design, visual design, dan usability. Dengan memahami keenam komponen itu, maka dapat membantu menerapkan UX design dengan baik sehingga membuat suatu produk unggul dibandingkan dengan produk lainnya (Kraft 2012).

Adapun penjelasan mengenai 6 komponen penting yang perlu diketahui adalah sebagai berikut:

### 1) User research

User research adalah tindakan mewawancarai pengguna prospektif atau user candidate dan pengguna aktual dari sebuah website untuk mendapatkan kejelasan pada sejumlah tujuan (Hardiansyah et al. 2019).

### 2) Content strategy

Komponen penting lainnya yang tak boleh dilewatkan ialah content strategy. Komponen ini sangat penting karena content strategy berfokus pada perencanaan, pembuatan, pengiriman, dan tata kelola konten suatu website (Hardiansyah et al. 2019).

### 3) Information architecture

Arsitektur Informasi merupakan komponen *user experience* design (desain pengalaman pengguna) yang tidak boleh terlupakan. Arsitektur informasi adalah penciptaan struktur informasi dalam suatu produk agar mudah dimengerti oleh penggunanya. Komponen arsitektur informasi memudahkan pengguna ketika menggunakan website sehingga pengguna dapat menggunakan website itu dengan maksimal.

### 4) Interaction design

Interaction design merupakan desain interaksi antara pengguna dengan suatu website. Tujuan utama interaction design ialah agar memudahkan pengguna saat menggunakan website tanpa harus merasa kebingungan atau kesulitan (Hardiansyah et al. 2019).

### 5) Visual design

Ketika sudah merancang interaksi seperti apa yang dikehendaki dalam produk, komponen selanjutnya yang tak kalah penting ialah visual design. Dalam komponen ini, perlu diperhatikan berbagai elemen tampilan visual mulai dari garis, rupa, pilihan warna, tekstur visual, tipografi, hingga bentuk tampilan animasi ataupun visual tiga dimensi. Masing-masing elemen itu harus bisa memberikan kenyamanan saat pengguna berinteraksi dengan website yang dibuat (Hardiansyah et al. 2019).

### 6) Usability

Pengertian dari *Usability* adalah sejauh mana sebuah website dapat digunakan oleh pengguna tertentu untuk mencapai tujuan tertentu secara efisien, efektif, dan pengguna menjadi puas saat menggunakan website tersebut (Hardiansyah et al. 2019).

Usability adalah salah satu tool dalam mengukur kualitas pengalaman pengguna saat berhubungan dengan sebuah interface. Ada beberapa aspek pengukuran usability, antara lain:

- a. Learnability, membahas tentang seberapa paham dan mudah pengguna dalam menggunakan system dilihat dari fitur yang tersedia
- b. Efisiensi, mencakup hal waktu, biaya dan usaha yang dibutuhkan oleh pengguna dalam melakukan sebuah tujuan tertentu dengan menggunakan system.
- c. Memorability, membahas aspek daya ingat pengguna dalam menggunakan system. Kemampuan ini diarahkan ke pola interface yang konsisten.
- d. Errors, membahas mengenai penanganan kesalahan yang dilakukan oleh pengguna dalam pengoprasian sebuah system.
- e. Satisfaction, adalah aspek dilakukannya sebuah pengukuran feedback/kepuasan yang didapat oleh pengguna sesaat setelah menggunakan system. (Ghina et al. 2019)

## 2. User Interface

### 2.1 Pengertian User Interface

UI adalah kependekan dari *User Interface* atau jika diterjemahkan memiliki arti antarmuka. Definisi lengkapnya adalah, tampilan antarmuka sebuah produk yang mengkomunikasikan antara sistem dengan user. Menurut *interaction-design foundation*, definisi UI adalah “proses yang digunakan desainer untuk membangun antarmuka dalam perangkat lunak, dengan fokus pada tampilan atau



gaya. Desainer bertujuan untuk membuat antarmuka yang menurut pengguna mudah digunakan dan menyenangkan. Desain UI mengacu pada antarmuka pengguna grafis dan bentuk lainnya”.

Dengan kata lain UI fokus memiliki fokus membangun tampilan visual dari produk, hal ini mencakup estetika, pemilihan font, typography, dan lain-lain. Mereka merancang semua tampilan tersebut berdasarkan hasil riset dan arahan dari tim UX, hal ini dilakukan agar sebuah produk tidak hanya estetik tapi juga berguna. April mengatakan *User interface* adalah tampilan visual sebuah produk yang menghubungkan system dengan pengguna atau user. UI juga bisa diartikan sebagai bagaimana tampilan sebuah produk dilihat oleh pengguna (Naufal Pradana 2020).

Muhyidin dalam Yulianti Siti Jamilah ‘Perancangan *User Interface* Dan *User experience* Aplikasi Say.Co’, mengatakan dalam jurnal ilmiahnya menjelaskan bahwa *User Interface* adalah ilmu yang mempelajari tentang tata letak desain grafis pada tampilan sebuah website atau aplikasi. UI lebih berfokus pada keindahan tampilan sebuah website atau aplikasi. Seorang desainer UI bertugas untuk menyusun elemen tipografi, warna, dan ikonografi di dalam tampilan website atau aplikasi (Jamilah and Padmasari 2022).

Pada desain antarmuka, Theo Mandel [MAN97] menciptakan tiga “Golden Rules” yang penting untuk memastikan pengalaman pengguna yang optimal:

1. Posisikan Pengguna sebagai Pusat Kendali

Selama sesi pengumpulan persyaratan untuk sistem informasi baru yang besar, pengguna diminta untuk menggambarkan atribut antarmuka yang mereka inginkan. Kesimpulannya, pengguna menginginkan sistem yang responsif terhadap kebutuhan mereka dan membantu menyelesaikan berbagai tugas. Mereka ingin mengendalikan komputer, bukan dikendalikan olehnya.



Pengguna merasa lebih puas ketika mereka memiliki kontrol penuh atas interaksi mereka dengan sistem. Sering kali, desainer memperkenalkan kendala untuk mempermudah implementasi antarmuka, yang akhirnya menghasilkan antarmuka yang mudah dibangun tetapi membuat frustrasi untuk digunakan. Oleh karena itu, penting bagi desainer untuk fokus pada kebutuhan pengguna daripada hanya mempertimbangkan kemudahan implementasi.

## 2. Kurangi Beban Memori Pengguna

Semakin banyak yang harus diingat pengguna, semakin rentan mereka terhadap kesalahan interaksi dengan sistem. Oleh karena itu, *user interface* yang dirancang dengan baik tidak membebani memori pengguna. Sistem sebaiknya "mengingat" informasi penting dan membantu pengguna dengan skenario interaksi yang mendukung ingatan mereka. Misalnya, penggunaan autofill, pengingat otomatis, dan menu navigasi yang jelas dapat membantu mengurangi beban memori pengguna. Dengan demikian, pengguna dapat fokus pada tugas yang ingin mereka selesaikan tanpa harus mengingat terlalu banyak detail tentang cara menggunakan sistem.

## 3. Pastikan Antarmuka Tetap Konsisten

Antarmuka harus menyajikan dan mengumpulkan informasi secara konsisten. Ini berarti bahwa:

- a. Semua informasi visual diatur mengikuti standar desain yang diterapkan di seluruh tampilan layar.
- b. Mekanisme input dibatasi pada sejumlah metode terbatas yang digunakan secara konsisten di seluruh aplikasi.
- c. Mekanisme navigasi dari satu tugas ke tugas lainnya didefinisikan dan diterapkan secara konsisten.

Konsistensi dalam desain antarmuka memudahkan pengguna untuk mempelajari dan mengingat cara menggunakan sistem. Pengguna tidak perlu

menyesuaikan diri dengan tata letak atau mekanisme input yang berbeda setiap kali mereka berinteraksi dengan bagian yang berbeda dari sistem. Hal ini meningkatkan efisiensi dan mengurangi kemungkinan kesalahan.

Secara keseluruhan, tiga “Golden Rules” ini menekankan pentingnya menempatkan pengguna sebagai pusat dari proses desain antarmuka, mengurangi beban kognitif mereka, dan menjaga konsistensi dalam desain untuk menciptakan pengalaman pengguna yang lebih baik dan lebih memuaskan. Golden Rules ini sebenarnya menjadi dasar serangkaian prinsip desain antarmuka pengguna yang memandu perangkat lunak penting ini aktivitas desain. (Wood 2018)

Dmitry Fadeyev (2011) mengemukakan delapan aspek penting dalam *user interface* yang harus diperhatikan untuk menciptakan pengalaman pengguna yang optimal. Aspek-aspek tersebut meliputi kejelasan, ringkas, mudah dikenali, responsivitas, konsistensi, estetika, efisiensi, dan toleransi kesalahan. Berikut adalah penjelasan rinci dari masing-masing aspek:

1. Kejelasan (Clarity):

Kejelasan adalah aspek paling penting dalam desain antarmuka pengguna. Antarmuka yang jelas memastikan bahwa pengguna dapat dengan mudah memahami fungsi dan navigasi. Informasi harus disajikan secara langsung dan tidak membingungkan, sehingga meminimalkan risiko kesalahan pengguna.

2. Ringkas (Concision)

Antarmuka yang ringkas menyampaikan informasi dengan cara yang efisien dan tidak berlebihan. Desain yang ringkas membantu pengguna untuk fokus pada tugas mereka tanpa gangguan dari elemen yang tidak perlu. Penggunaan teks dan elemen visual yang tepat guna mendukung efisiensi dalam komunikasi.

### 3. Mudah Dikenali (Familiarity)

Familiaritas memastikan bahwa elemen-elemen dalam antarmuka mudah dikenali oleh pengguna. Dengan menggunakan ikon, tombol, dan tata letak yang sudah umum dikenal, pengguna dapat dengan cepat memahami cara berinteraksi dengan sistem tanpa perlu belajar dari awal.

### 4. Responsivitas (Responsiveness)

Responsivitas merujuk pada kemampuan antarmuka untuk merespons input pengguna dengan cepat dan sesuai. Pengguna mengharapkan feedback segera ketika mereka berinteraksi dengan elemen-elemen antarmuka. Responsivitas yang baik meningkatkan kepuasan pengguna dan mengurangi frustrasi.

### 5. Konsistensi (Consistency)

Konsistensi dalam desain antarmuka membantu pengguna untuk membangun pola dan harapan yang dapat diandalkan. Penggunaan elemen desain yang konsisten di seluruh aplikasi atau situs web memastikan bahwa pengguna tidak perlu belajar ulang setiap kali mereka beralih dari satu bagian ke bagian lain.

### 6. Muatan Estetik (Aesthetics)

Estetika yang baik membuat antarmuka terlihat menarik dan menyenangkan untuk digunakan. Desain visual yang menarik dapat meningkatkan persepsi positif pengguna terhadap produk. Namun, estetika harus selalu mendukung fungsionalitas dan tidak mengorbankan kejelasan atau efisiensi.

### 7. Efisiensi (Efficiency)

Efisiensi dalam antarmuka pengguna memastikan bahwa pengguna dapat menyelesaikan tugas mereka dengan cepat dan dengan usaha yang minimal. Antarmuka yang efisien mengurangi jumlah langkah yang diperlukan untuk mencapai tujuan pengguna, sehingga meningkatkan produktivitas dan pengalaman keseluruhan.

#### 8. Toleransi Kesalahan (Forgiveness)

Toleransi kesalahan memungkinkan pengguna untuk memperbaiki kesalahan mereka dengan mudah. Fitur seperti undo, konfirmasi sebelum tindakan penting, dan pesan kesalahan yang informatif membantu pengguna untuk menghindari kesalahan yang fatal dan mengurangi rasa frustrasi.

Dengan memperhatikan dan menerapkan delapan aspek ini, desain antarmuka pengguna dapat memberikan pengalaman yang lebih baik, lebih memuaskan, dan lebih efektif bagi pengguna.

### 2.2 Elemen User Interface

Untuk membuat desain visual yang menarik, penting untuk memahami elemen-elemen dasar terlebih dahulu sebelum memulai proses desain UI. Elemen-elemen dasar UI ini adalah konsep-konsep yang perlu dipahami sebelum merancang tampilan antarmuka, yaitu:

#### 1. Tipografi

Tipografi adalah ilmu dan teknik dalam mengatur jenis huruf supaya tulisan menjadi mudah terbaca dan menarik saat ditampilkan. Ada tiga langkah yang perlu dilakukan dalam tipografi, antara lain sebagai berikut:

##### a. Mengetahui Jenis Font

Ada dua jenis font yang populer, yaitu Serif dan Sans Serif. Berikut ini adalah perbedaan dari keduanya. Font Serif memiliki tanda tambahan di ujung setiap

hurufnya yang disebut serif, memberikan kesan formal dan profesional. Sebagai contoh, font yang digunakan pada logo Google sebelum tahun 2015 mengadopsi gaya Serif. Di sisi lain, font Sans Serif tidak memiliki serif dan cenderung lebih sederhana dan polos. "Sans" sendiri berarti "tanpa" dalam bahasa Prancis.

#### b. Memilih Typeface

Typeface adalah sekumpulan huruf, angka, dan simbol yang memiliki karakter khusus. Setiap typeface dibedakan berdasarkan ketebalan huruf, bentuk serif, dan panjang garisnya.

#### c. Memilih Font

Font adalah style pada suatu typeface yang lebih spesifik, seperti ukuran, ketebalan, dan kemiringan huruf yang berfungsi untuk memberikan penekanan pada suatu teks.

Aturan-aturan yang dipakai dalam memilih tipografi disebut juga sebagai typography guidelines. Secara umum, desainer harus menghindari penggunaan jenis-jenis dan ukuran jenis huruf yang beragam. Akan lebih baik jika desainer menggunakan jenis dan ukuran jenis huruf yang sedikit lebih seragam, daripada menggunakan jenis dan ukuran jenis huruf yang banyak yang dapat membuat pengguna menjadi tidak focus pada konten website. Ukuran huruf menentukan kenyamanan pengguna ketika membaca konten website. Jika menggunakan ukuran huruf di bawah 6 poin maka pengguna biasanya akan kesulitan membaca teks yang disajikan karena terlalu kecil. Jika diatas 14 poin maka konten yang ditampilkan akan terlalu besar dan dapat menyita banyak tempat apabila teksnya terlalu panjang.

Ukuran huruf ideal yang biasa digunakan adalah 14-10 poin untuk computer dan 6-10 poin untuk smartphone. Ukuran huruf ideal itu bisa saja berbeda, tergantung pada bagian teks mana yang akan diterapkan. Sekali lagi tidak ada aturan yang pasti, selama fungsi-fungsi mendasar terpenuhi dan tidak



mengganggu pengguna pada saat membaca konten pada website tersebut.  
(Ahmad Siddik 2019)

## 2. Warna

Warna adalah salah satu elemen esensial dalam UI Design. Pemilihan warna yang tepat dapat memberikan pengaruh yang berbeda pada pemikiran, perilaku, dan suasana hati pengguna. Hal ini karena setiap warna memiliki emosi psikologi masing-masing. Selain tentang psikologi warna, juga perlu memahami cara mengombinasikan warna supaya terlihat serasi dan enak dilihat. Salah satu caranya adalah mengikuti aturan 60-30-10. Aturan ini sering digunakan dalam berbagai macam desain. Berikut adalah salah satu contoh dan pengertiannya.

60% warna netral untuk background.

30% warna utama untuk sebagian besar elemen, seperti app bar dan menu.

10% warna aksen untuk hal-hal kecil, seperti warna tombol dan toggle.

Setiap warna yang digunakan ketika mendesain tampilan antarmuka sebuah website memiliki fungsi dan makna yang berbeda-beda. Pemilihan warna tergantung pada konsep awal perancangan website. Warna dapat digunakan untuk membangun satu kesatuan tema (unity) pada website dan dapat juga digunakan sebagai penanda pada konten website yang penting dan yang tidak penting. Pada penggunaan yang lebih luas, warna dapat mewakili sebuah identitas perusahaan website. Seperti website social media facebook yang selalu menggunakan warna biru sebagai identitas websitenya, pengguna akan merasa bingung apabila website yang biasa dikunjungi mengubah warna yang berbeda-beda pada setiap halamannya. (Ahmad Siddik 2019)

## 3. Ikonografi

Ikonografi adalah ilmu yang mempelajari cara untuk mengidentifikasi, mendeskripsikan, dan menginterpretasi sebuah konten dalam gambar. Ikonografi



bisa berbentuk gambar, ilustrasi, ataupun ikon yang merepresentasikan suatu hal. Dengan memanfaatkan ikonografi dapat menjangkau lebih banyak audiens yang mungkin sebelumnya kekurangan literasi atau keterbatasan bahasa. Selain itu, juga menghemat tempat daripada penggunaan teks yang biasanya lebih panjang. Ikon biasanya digunakan untuk transisi dari satu halaman ke halaman lain, contohnya ikon tanda panah terbalik untuk ke halaman sebelumnya atau ikon rumah untuk menuju ke halaman Home (Fawaid 2019).

*User Interface* yang ideal harus mencakup elemen desain yang menarik secara visual, dan susunan yang meningkatkan kegunaan. Penempatan yang cermat terhadap tombol, menu, dan elemen interaktif turut berperan dalam menciptakan pengalaman pengguna yang positif, mendorong keterlibatan dan kepuasan. Menemukan keseimbangan antara estetika dan fungsionalitas menjadi kunci, memastikan bahwa antarmuka tidak hanya menarik secara visual tetapi juga memfasilitasi alur tindakan yang lancar dan logis. *User interface* (UI) juga bisa diartikan sebagai hasil akhir dari *user experience* (UX) yang dapat dilihat.

Pada intinya, desain UX/UI yang ideal dapat memikirkan kebutuhan pengguna. Dalam konteks ini pengguna perpustakaan mengalami perubahan sosial dari masa ke masa. Perpustakaan dalam konteks yang lebih luas memiliki tugas yaitu “*Working professionally by separating personal needs and professional obligations, as well as giving optimum service and information*” yang artinya bekerja secara profesional memberikan layanan secara optimal termasuk di dalamnya informasi yang dibutuhkan pemustaka.

Jadi, UI atau *user interface* adalah tampilan visual dari website yang menghubungkan dengan pengguna. Intinya, *user interface* merupakan tampilan sebuah website yang dilihat oleh pengguna. *User interface* (UI) adalah apa yang berinteraksi dengan pengguna sebagai bagian dari sebuah pengalaman. UI bukan hanya tentang warna dan bentuk, melainkan tentang menyajikan tools (alat) yang tepat pada user (pengguna) untuk bisa mencapai tujuannya. Selain itu, UI lebih dari sekedar tombol, menu, dan form yang harus diisi oleh user. UI adalah koneksi

antara pengguna dan pengalaman, kesan pertama, dan kesan yang kekal. Desain UI yang baik harus menjaga keseimbangan yang sempurna antara estetika yang menawan dan interaktivitas yang tanpa memerlukan usaha lebih (Rochmawati 2019).

### **3. Website Perpustakaan**

Website adalah sekumpulan halaman yang berisi informasi berbentuk digital. Informasi tersebut bisa berupa teks, gambar, audio, video, animasi atau gabungan dari semuanya. Website pada umumnya dapat diakses oleh banyak orang diseluruh dunia selama memiliki koneksi internet. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia Website adalah sistem untuk mengakses, memanipulasi, dan mengunduh dokumen hipertaut yang terdapat dalam komputer yang dihubungkan melalui internet, jejaring dan jaringan (Syera and Johan 2013). Hidayat mengatakan Website adalah kumpulan halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi teks, gambar, animasi suara atau gabungan dari semuanya baik yang bersifat statis dan dinamis yang membentuk satu rangkaian saling terkait, yang masing-masing dihubungkan dengan jaringan terkait (Abdurrahman Sidik 2019).

Abdullah berpendapat “Website” atau disingkat web, dapat diartikan sekumpulan halaman yang terdiri atas beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui alur koneksi internet. Sedangkan menurut Yuhefizar Website adalah keseluruhan halaman- halaman web yang terdapat dari sebuah domain yang mengandung informasi. Sebuah website biasanya dibangun atas banyak halaman web yang saling berhubungan. (Kurniasari 2019).

Wahyu Supriyanto dan Ahmad Muhsin mereka mengemukakan bahwa “Penerapan Teknologi Informasi (TI) di perpustakaan merupakan wujud dari suatu perubahan layanan. Perubahan ini yang mendorong perpustakaan untuk melakukan modernisasi pelayanan dan menerapkan TI dalam aktivitas kesehariannya. Tuntutan perubahan yang semakin besar ini seakan menjadikan

“tantangan” bagi perpustakaan untuk berbenah dan selalu inovatif untuk dapat memberikan layanan yang terbaik melalui fasilitas TI” (Syera and Johan 2013). Dari kutipan tersebut, terlihat bahwa dengan menerapkan teknologi informasi di perpustakaan, dan telah meningkatkan layanan dengan menyediakan informasi melalui situs web perpustakaan. Dengan adanya situs web ini, para pengunjung seharusnya dapat mengakses informasi yang tersedia di perpustakaan secara online.

Perpustakaan berbasis web menjadi salah satu faktor berkembangnya teknologi yang berguna untuk kehidupan manusia terutama untuk peningkatan bidang ilmu pengetahuan. Sholehul Azis mengatakan website adalah halaman informasi yang disediakan melalui jalur internet sehingga bisa diakses di seluruh dunia selama terkoneksi dengan jaringan internet.

Dari penjelasan menurut para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa website perpustakaan adalah platform digital yang menyediakan akses online kepada pengguna untuk mencari, mengakses, dan memanfaatkan koleksi informasi yang dimiliki oleh perpustakaan. Website perpustakaan tidak hanya berfungsi sebagai katalog daring, tetapi juga sebagai alat untuk memberikan layanan tambahan seperti pemesanan buku, peminjaman online, reservasi tempat duduk, konsultasi dengan pustakawan, dan akses ke sumber informasi elektronik seperti jurnal dan database. Dengan demikian, website perpustakaan memungkinkan pengguna untuk memanfaatkan sumber daya informasi tanpa harus secara fisik datang ke perpustakaan, sehingga meningkatkan aksesibilitas, efisiensi, dan kemudahan dalam memperoleh informasi.

Sebuah website dapat dikatakan berhasil apabila mudah digunakan dan dipahami oleh penggunanya. Informasi yang dimasuk dapat berupa sitemap ataupun konten yang ditampilkan pada website. Kalau ditinjau dari fungsi, website secara umumnya dikelompokkan ke dalam empat kategori yaitu website sebagai fungsi komunikasi, website sebagai fungsi informasi, website sebagai

fungsi transaksi, dan website sebagai fungsi hiburan. Keempat fungsi tersebut kemudian dijabarkan sebagai berikut (Abdurrahman Siddik 2019):

#### 1. Fungsi komunikasi

Fungsi komunikasi ini muncul pada website yang bersifat dinamis. Biasanya website ini memiliki fasilitas seperti webmall, form contact, chatting, dan forum diskusi. Contohnya adalah media social facebook, twitter, gmail, dan lain-lain.

#### 2. Fungsi informasi

Fungsi informasi dari sebuah website dapat dilihat pada kualitas konten website yang bersangkutan, dimana keterbaruan dan kebenaran informasi yang disampaikan merupakan hal yang penting. Fungsi informasi ini biasanya tampak dari tersedianya fasilitas news, profile company, reference, sebagai contoh adalah website Wikipedia dan lain-lain.

#### 3. Fungsi transaksi

Fungsi transaksi pada website biasanya dari perusahaan, perdagangan ataupun dari usaha-usaha lain yang berhubungan dengan keuangan. Dalam website ini terdapat fasilitas untuk pengecekan saldo, transfer, pembelian, pembayaran, invests, administrasi. Contoh website dengan fungsi transaksi adalah website perbankan, website belanja online, website paypal, dan lain-lain.

#### 4. Fungsi hiburan

Website yang fungsi utamanya hiburan memiliki tampilan gambar, video, dan animasi yang dominan untuk meningkatkan presentase visualnya. Misalnya website social media, website permainan, website film, website music, dan lain-lain.

## BAB III

### METODE PENELITIAN

#### A. Jenis Penelitian

Metode penelitian adalah strategi ilmiah untuk memperoleh data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Dalam studi ini, penulis menerapkan pendekatan kuantitatif. Penelitian kuantitatif adalah penelitian yang digunakan untuk meneliti tingkat hubungan antara dua variabel atau lebih dalam suatu populasi atau sampel tertentu. Dengan menggunakan jenis penelitian kuantitatif, penelitian ini dapat memberikan informasi yang lebih sistematis, data yang kuat, dan hasil yang dapat dianalisis secara statistic (Sugiono 2019).

Metode penelitian yang digunakan pada penelitian ini adalah metode kuantitatif dengan pendekatan regresi linier sederhana. Regresi sederhana adalah penelitian yang memprediksikan seberapa jauh perubahan nilai variabel dependen, apabila nilai variabel independen dimanipulasi/ dirubah-rubah atau dinaikturunkan (Sugiono 2019). Regresi digunakan untuk meneliti dampak antara satu variabel dengan variabel lainnya. Variabel yang terpengaruh disebut variabel dependen, sementara variabel yang mempengaruhi disebut variabel independen.

#### B. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Lokasi dalam penelitian ini adalah UPT. Perpustakaan UIN Ar-Rairy yang beralamat di Jl. Syeikh Abdul Rauf Darussalam, Kecamatan Syiah Kuala, Kota Banda Aceh, Provinsi Aceh. Nomor kontak 0651-7557325. Alasan peneliti memilih lokasi penelitian ini karena UPT. Perpustakaan UIN Ar-Raniry memiliki website perpustakaan dengan tampilan interface menarik sehingga peneliti ingin mengetahui bagaimana *user experience* dan *user interface* mahasiswa UIN dalam menggunakan website perpustakaan UIN Ar - Raniry dalam mengakses informasi mengenai perpustakaan melalui website. Penelitian ini berlangsung pada 20-27 Juni 2024.



### C. Hipotesis

Hipotesis merupakan proposisi yang akan diuji keberlakuannya, atau merupakan suatu jawaban sementara atas pertanyaan penelitian (Bambang Prasetyo 2007). Hipotesis penelitian dibentuk berdasarkan pemahaman mengenai proses tertentu, terutama terkait dengan dasar-dasar medial dan teori yang terkait dengan kasus atau fenomena yang sedang diteliti.

Penelitian ini terdiri dari dua variabel, yaitu variabel X dan variabel Y. Variabel X adalah *user experience* dan *user interface*, variabel Y adalah website perpustakaan UIN Ar-Raniry. Berdasarkan variabel tersebut penulis merumuskan dua hipotesis, yaitu:

$H_a$ : Terdapat hubungan antara *user experience* dan *user interface* dengan website perpustakaan UIN Ar-Raniry.

$H_0$ : Tidak terdapat hubungan antara *user experience* dan *user interface* dengan website perpustakaan UIN Ar-Raniry.

Hipotesis penelitian yang dikemukakan diatas dapat dirumuskan dalam bentuk hipotesis statistik, yaitu sebagai berikut:

$H_a$ :  $\rho \neq 0$  (terdapat hubungan)

$H_0$ :  $\rho = 0$  (tidak terdapat hubungan)

### D. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Sugiyono mengutip dari Donald Corper R dan Pamel S schindler menyatakan bahwa “*Population is total collection of elemen about which we wish to make some inference. A population elemen is the subject on which the measurement is being taken. It is the unit of study*”. Populasi adalah keseluruhan elemen yang dijadikan wilayah generalisasi (Sugiono 2019). Populasi dalam penelitian ini terdiri dari 586 mahasiswa yang menjadi anggota perpustakaan UIN Ar-Raniry

pada tahun 2024. Memilih mahasiswa yang baru mendaftar memberikan perspektif baru terkait dengan pengalaman awal mereka dalam menggunakan layanan perpustakaan dan website-nya. Pendapat mereka dapat memberikan wawasan yang segar mengenai cara meningkatkan website perpustakaan untuk lebih memenuhi kebutuhan pengguna.

## 2. Sample

Sampel merupakan bagian dari populasi yang diharapkan mampu mewakili populasi dalam penelitian. Menurut Sugiyono, sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Ukuran sampel merupakan banyaknya sampel yang akan diambil dari suatu populasi (Sugion 2019). Teknik pengambilan sampel yang dipakai peneliti yaitu dengan teknik random sampling, yaitu setiap sampel diseluruh populasi target memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih. Dalam menentukan besar sampel, peneliti menggunakan rumus Slovin dengan taraf besar kesalahan sebesar 10% yaitu:

$$n = \frac{N}{1 + N i(e)^2}$$

Keterangan:

N = Jumlah keseluruhan populasi

n = Besarnya sampel

e = taraf kesalahan yang diinginkan

$$n = \frac{N}{1 + N i(e)^2}$$

$$n = \frac{586}{1 + (586 \times (0.1)^2)}$$

$$n = \frac{586}{1 + (586 \times 0.01)}$$

$$n = \frac{586}{6.86}$$

$n = 85.42$  dibulatkan menjadi 85.

## E. Validitas dan Reliabilitas

### 1. Validitas

Validitas mempunyai arti sejauh mana ketepatan dan kecermatan suatu alat ukur dalam melakukan fungsi ukurnya. Dalam literatur disebutkan bahwa validitas dari suatu perangkat tes dapat diartikan kemampuan suatu tes untuk mengukur apa yang seharusnya diukur (Ovan and Andhika Saputra 2020).

Pengajuan validitas penulis lakukan dalam penelitian dengan menggunakan program Statistic Product And Solution System (SPSS) versi 26.0. Adapun untuk mengukur korelasi antara pertanyaan dengan skor total penulis menggunakan rumus korelasi dengan persamaan sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

$r$  = Korelasi

$n$  = Banyaknya responden

$\sum XY$  = jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$  = jumlah skor X

$\sum Y$  = jumlah skor Y

$\sum X^2$  = jumlah hasil perkalian kuadrat dari hasil nilai skor X

$\sum Y^2$  = jumlah hasil perkalian kuadrat dari hasil nilai skor Y.

Untuk menentukan validitas, yaitu sebagai berikut:

- Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka pernyataan dinyatakan valid.
- Jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka pertanyaan dinyatakan tidak valid (Sofyan Siregar 2011).

Langkah uji validitas pada penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada 15 responden yang tidak termasuk ke dalam sampel dan populasi dengan tujuan untuk mengetahui seberapa jauh tingkat kevalidan suatu instrument.

## 2. Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata reliability berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama, diperoleh hasil pengukuran yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subyek memang belum berubah. Reliabilitas ukuran menyangkut seberapa jauh skor deviasi individu, atau skor-z, relatif konsisten apabila dilakukan pengulangan pengadministrasian dengan tes yang sama atau tes yang ekuivalen (Ida and Musyarofah 2021). Untuk menguji reliabilitas penulis menggunakan teknik Cronbach's Alpha dengan bantuan SPSS versi. 26.0.

Rumus Cronbach's Alpha:

$$a = \left\{ \frac{k}{k-1} \right\} \left\{ 1 - \frac{\sum \alpha^2 b}{a^2 t} \right\}$$

Keterangan:

$r_{11}$  = reliabilitas instrument

$k$  = banyaknya butir pertanyaan

$\sum ab^2$  = jumlah varian butir

$at^2$  = jumlah varian total

Langkah uji reliabilitas pada penelitian ini dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada 15 responden yang tidak termasuk ke dalam sampel dan populasi. Kemudian mengumpulkan data hasil pengisian instrument ke dalam table untuk menghitung nilai koefisien Alpha. Adapun ketentuan yang penulis lakukan dalam menetapkan reliabilitas suatu kuesioner atau angket dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- Jika nilai Cronbach Alpha ( $r_{11}$ ) > 0,600 maka item variabel dinyatakan reliabel.
- Jika Cronbach Alpha ( $r_{11}$ ) < 0,600 maka item variabel dinyatakan tidak reliabel.

## F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang penulis pakai untuk mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut:

### 1. Kuesioner (Angket)

Kuesioner (angket) adalah serangkaian atau daftar pertanyaan yang disusun secara sistematis, kemudian dikirim untuk diisi oleh responden. Tujuan penyebaran kuesioner (angket) ialah untuk mencari informasi yang lengkap mengenai suatu masalah dan responden tanpa merasa khawatir apabila responden memberikan jawaban yang tidak sesuai dengan kenyataan dalam mengisi daftar pernyataan.

Dalam penelitian ini, angket ini dibuat atas lima pilihan jawaban yaitu dengan mengikuti pedoman Skala Likert. Dengan skala likert, maka variabel yang akan



diukur dijabarkan menjadi indikator variabel, sebagaimana terlihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 3. 1 Kisi-kisi Instrumen Penelitian**

No.	Variabel	Indikator	Penilaian Indikator
1.	User experience	User Research	Evaluasi keseluruhan pengalaman pengguna terhadap produk atau layanan.
		Content Strategy	Kelayakan dan relevansi isi konten dengan kebutuhan dan ekspektasi pengguna
		Information Architecture	Keteraturan dan kejelasan struktur informasi pada situs atau aplikasi.
		Interaction Design	Kecepatan respon antarmuka terhadap tindakan pengguna
		Visual Design	Kesan visual yang dihasilkan oleh desain antarmuka
		Usability	Waktu dan langkah-langkah yang dibutuhkan pengguna untuk menyelesaikan tugas tertentu.
	User Interface	Tipograafi	Kesesuaian jenis huruf dengan konteks dan tujuan desain
		Warna	Kesesuaian palet warna dengan identitas website atau tema desain
		Ikon	Kesesuaian ikon dengan makna atau fungsi yang ingin disampaikan
2.	Website Perpustakaan	Informasi	Informasi mengenai jam operasional, alamat, kontak, dan kebijakan perpustakaan mudah diakses
		Navigasi	Navigasi situs web intuitif dan memudahkan pengguna dalam menemukan informasi yang mereka butuhkan
		Efektifitas	Seberapa efektif sistem pencarian dalam memberikan hasil yang relevan berdasarkan kata kunci yang dimasukkan pengguna

Selanjutnya, skala likert dapat dijabarkan dan diberikan skor, sebagai mana terlihat pada tabel berikut:

**Tabel 3. 2 Skala Penilaian Jawaban Angket**

<b>Alternatif Jawaban</b>	<b>Bobot Nilai</b>
Sangat Setuju (SS)	4
Setuju (S)	3
Tidak Setuju (TS)	2
Sangat Tidak Setuju (STS)	1

### **G. Analisis Data**

Analisis data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini menggunakan uji korelasi. Tujuan dari analisis data dengan uji korelasi ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antara satu variabel dengan variabel lainnya. Selain itu, analisis ini juga dimaksudkan untuk mengukur seberapa kuat hubungan antara kedua variabel tersebut. Untuk mengukur korelasi antara pertanyaan dengan skor total, penulis menggunakan rumus korelasi Pearson Product Moment dengan persamaan yang sudah ditentukan. (Agus Irianto 2016)

$$r_{xy} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{[N \sum X^2 - (\sum X)^2][N \sum Y^2 - (\sum Y)^2]}}$$

Keterangan:

r = Korelasi

n = Banyaknya responden

$\sum XY$  = jumlah hasil perkalian antara skor X dan skor Y

$\sum X$  = jumlah skor X

$\sum Y$  = jumlah skor Y

$\sum X^2$  = jumlah hasil perkalian kuadrat dari hasil nilai skor X

$\sum Y^2$  = jumlah hasil perkalian kuadrat dari hasil nilai skor Y.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan aplikasi SPSS untuk membantu menghitung data lebih mudah. Untuk melihat kaitan erat antara variabel X dan Y pada penelitian ini, maka uji korelasi merupakan analisis data yang tepat digunakan (Agus Irianto 2016). Uji korelasi memiliki interpretasi yang membuktikan kuat atau tidaknya hubungan dari kedua variabel. Berikut tabel interpretasi uji korelasi:

**Tabel 3. 3 Skala Interpretasi Uji Korelasi**

Interval Koefisien	Tingkat Hubungan
0,00 - 0,199	Sangat rendah
0,20 - 0,399	Rendah
0,40 - 0,599	Sedang
0,60 - 0,799	Kuat
0,80 - 1,00	Sangat kuat

Skala interpretasi uji korelasi digunakan untuk memahami kekuatan dan arah hubungan antara dua variabel. Berikut adalah skala interpretasi uji korelasi yang biasanya digunakan dalam penelitian:

1. Korelasi Sangat Lemah (0,00 - 0,199)

Korelasi antara kedua variabel sangat lemah atau hampir tidak ada. Perubahan pada satu variabel hampir tidak ada hubungannya dengan perubahan pada variabel lain. Jika nilai korelasi adalah 0,15, maka dapat

disimpulkan bahwa hampir tidak ada hubungan antara kedua variabel tersebut.

2. Korelasi Lemah (0,20 - 0,399)

Korelasi antara kedua variabel lemah. Ada sedikit hubungan antara perubahan satu variabel dengan perubahan variabel lainnya, tetapi hubungannya tidak kuat. Jika nilai korelasi adalah 0,30, maka ada hubungan lemah antara kedua variabel.

3. Korelasi Sedang (0,40 - 0,599)

Korelasi antara kedua variabel sedang. Perubahan pada satu variabel menunjukkan hubungan yang cukup berarti dengan perubahan pada variabel lain. Jika nilai korelasi adalah 0,50, maka ada hubungan sedang antara kedua variabel.

4. Korelasi Kuat (0,60 - 0,799)

Korelasi antara kedua variabel kuat. Perubahan pada satu variabel secara signifikan berkaitan dengan perubahan pada variabel lain. Jika nilai korelasi adalah 0,70, maka ada hubungan kuat antara kedua variabel.

5. Korelasi Sangat Kuat (0,80 - 1,00)

Korelasi antara kedua variabel sangat kuat atau sempurna. Perubahan pada satu variabel hampir selalu berkaitan dengan perubahan pada variabel lain. Jika nilai korelasi adalah 0,90 atau 1,00, maka ada hubungan yang sangat kuat atau sempurna antara kedua variabel.

Penggunaan skala ini membantu peneliti dalam memahami dan menjelaskan sejauh mana dua variabel berhubungan satu sama lain, yang pada gilirannya dapat digunakan untuk membuat kesimpulan dan rekomendasi yang lebih informatif dan tepat.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

##### 1. Sejarah Singkat UPT. Perpustakaan UIN Ar-Raniry

Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan UIN Ar-Raniry resmi berdiri bersamaan dengan berdirinya IAIN Ar-Raniry, pada tanggal 5 Oktober 1963. Sebelum berubah menjadi Unit Pelaksana Teknik (UPT) Perpustakaan, setiap fakultas memiliki perpustakaan masing-masing termasuk perpustakaan pascasarjana dan perpustakaan induk. Pada saat itu berlaku sistem desentralisasi perpustakaan. Sistem desentralisasi perpustakaan dirubah menjadi sistem sentralisasi perpustakaan pada tahun 1994, dimana semua perpustakaan fakultas, kecuali perpustakaan pascasarjana dileburkan menjadi satu, dengan sebutan perpustakaan Induk.

Koleksi UPT. perpustakaan UIN Ar-Raniry terdiri dari buku cetak dan digital, jurnal ilmiah cetak dan e-jurnal, audiovisual, karya ilmiah online, dan konsultasi ilmiah. Mmiliki 36.000 judul buku/ 84.000 eksemplar, dan lebih dari 3.000 koleksi digital. Dikelola oleh 11 orang pustakawan, 3 tenaga administrasi dan 1 tenaga IT. Perpustaka juga memberikan jasa layanan sirkulasi, referensi, penelusuran, fotocopy, konsultasi, bimbingan dan internet gratis.

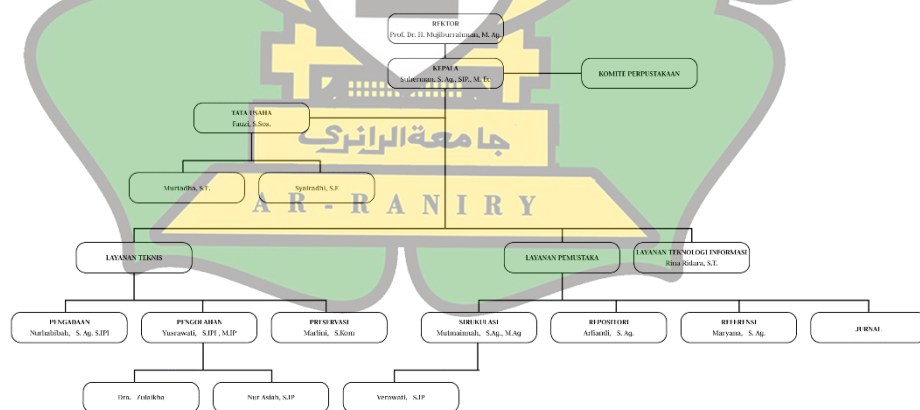
Adapun tata tertib pada UPT. UIN Ar-Raniry ialah pertama, tidak dibolehkan membawa masuk tas, map dan sejenisnya, kedua di larang membawa masuk sarung laptop. Ketiga, di larang memakai jaket di dalam perpustakaan. Keempat di larang membawa masuk buku pribadi, apalagi buku koleksi perpustakaan lain, cukup buku tulis dan laptop. Kelima peminjam buku tidak diproses apabila menggunakan KTA orang lain. Keenam, tidak boleh mengeluarkan buku-buku koleksi perpustakaan tanpa diproses terlebih dahulu. Ketujuh jangan membuat keributan/kegaduhan dalam perpustakaan. Dan terakhir di larang duduk dengan yang berlainan jenis seperti pasangan yang sah secara hukum.



Tata tertib atau ketentuan-ketentuan tersebut di buat untuk mengatur pemustaka supaya semua menjadi teratur, nyaman dan damai dalam memanfaatkan UPT. Perpustakaan. Dalam hal peraturan perpustakaan secara umum seperti hari dan jam buka pelayanan, keanggotaan, ketentuan pemakaian perpustakaan, ketentuan peminjaman dan pengembalian buku, sanksi denda, surat bebas pustaka, dan ketentuan lainnya, pada UPT. Perpustakaan UIN Ar-Raniry sudah di berlakukan sejak awal berdiri perpustakaan. Namun seiring berjalannya waktu ada beberapa peraturan yang berubah secara dinamis, karena tergantung fasilitas dan layanan di perpustakaan.

## 2. Struktur Organisasi UPT. Perpustakaan UIN Ar-Raniry

Setiap perpustakaan memiliki struktur organisasi yang jelas untuk menghindari tumpang tindih dalam pelaksanaan tugas dan tanggung jawab. Dalam kegiatan organisasinya, UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh saat ini memiliki susunan organisasi dan kepegawaian yang dapat dijelaskan pada tabel berikut:



**Tabel 4. 1 Profil Staf Pustakawan UPT Perpustakaan UIN AR-Raniry Banda Aceh Tahun 2024**

No.	Nama	Golongan	Jabatan
1	Suherman, S. Ag., SIP., M. EC.	Pembina Utama Muda (IV/c)	Kepala Perpustakaan
2	Nurhabibah, S. Ag. S.IPI	Pembina Tk I (IV/b)	Pengadaan
3	Maryana, S. Ag.	Pembina Tk I (IV/b)	Referensi
4	Yusrawati, S.IPI, M.IP	Pembina Tk I (IV/b)	Pengolahan
5	Dra. Zulaikha	Penata Tk I (III/d)	Pengolahan
6	Marlini, S.Kom	Penata Tk I (III/d)	Preservasi
7	Mutmainnah, S.Ag., M.Ag	Penata (III/c)	Siekulasi
8	Arfiandi, S. Ag.	Penata (III/c)	Repositori
9	Nur Asiah, S.IP	Penata Muda Tk I (III/b)	Pengolahan
10	Fauzi, S.Sos.	Penata Tk I (III/d)	Tata Usaha
11	Murtadha, S.E.	Penata (III/c)	Tata Usaha
12	Syairadhi, S.E	Penata Muda (III/a)	Tata Usaha
13	Rina Ridara, S.T.	Penata Muda (III/a)	Layanan Teknologi Informasi
14	Verawati, S.IP	Kontrak	Sirkulasi

### 3. Profile Website Perpustakaan UIN Ar-Raniry

Website perpustakaan UIN Ar-Raniry telah hadir sejak tahun 2019 sebagai platform digital yang menyediakan akses ke berbagai sumber informasi dan layanan perpustakaan bagi mahasiswa, dosen, dan masyarakat umum. Sebagai bagian integral dari sistem pendidikan di UIN Ar-Raniry, website ini mencakup beragam koleksi literatur, jurnal, tesis, dan disertasi yang relevan dengan kebutuhan akademik dan riset.

Website Perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh dirancang untuk memberikan akses mudah dan cepat kepada seluruh civitas akademika dan masyarakat umum terhadap berbagai sumber informasi dan literatur ilmiah. Sebagai bagian dari UIN Ar-Raniry, perpustakaan ini berkomitmen untuk mendukung kegiatan akademik dan penelitian dengan menyediakan berbagai koleksi buku, jurnal, skripsi, tesis, disertasi, dan sumber daya digital lainnya.

Website perpustakaan UIN ini menampilkan desain antarmuka yang ramah pengguna, dengan navigasi yang intuitif dan fitur-fitur yang lengkap untuk memenuhi kebutuhan informasi para penggunanya. Salah satu fitur unggulan dari website perpustakaan UIN Ar-Raniry adalah katalog online yang memungkinkan pengguna untuk mencari dan mengakses koleksi perpustakaan secara langsung melalui internet. Pengguna dapat melakukan pencarian berdasarkan judul, penulis, subjek, atau kata kunci tertentu, sehingga memudahkan dalam menemukan literatur yang relevan dengan kebutuhan mereka.

Selain itu, website ini juga menyediakan akses ke berbagai basis data akademik dan e-journals, yang merupakan sumber informasi terkini dan terpercaya untuk menunjang kegiatan penelitian. Tidak hanya itu, website ini juga menawarkan berbagai informasi mengenai jadwal kegiatan perpustakaan, pelatihan literasi informasi, dan pengumuman penting lainnya juga tersedia dan terus diperbarui untuk memastikan pengguna selalu mendapatkan informasi terbaru.

Keberadaan website perpustakaan UIN Ar-Raniry dapat memperluas aksesibilitas terhadap sumber daya ilmiah bagi seluruh komunitas akademik dan memperkaya pengalaman belajar di lingkungan kampus. Desain yang intuitif dan user-friendly memudahkan mahasiswa dan dosen dalam mencari dan menggunakan sumber daya perpustakaan. Melalui fitur-fitur canggih dan layanan yang komprehensif, website ini memperkaya pengalaman belajar dan penelitian.

Website perpustakaan UIN Ar-Raniry bertujuan untuk mendukung kegiatan akademik dengan menyediakan akses mudah dan cepat ke berbagai sumber informasi. Secara keseluruhan, website Perpustakaan UIN Ar-Raniry dirancang untuk menjadi pusat informasi digital yang handal dan efisien, mendukung pengembangan ilmu pengetahuan dan penelitian di lingkungan akademik.

Dengan berbagai fitur dan layanan yang ditawarkan, website ini tidak hanya mempermudah akses informasi, tetapi juga meningkatkan kualitas layanan

perpustakaan untuk memenuhi harapan dan kebutuhan pengguna di era digital. Website ini merupakan alat yang efektif dalam mendukung kegiatan akademik di kampus, memastikan bahwa seluruh civitas akademika UIN Ar-Raniry memiliki akses ke sumber daya ilmiah yang diperlukan untuk sukses dalam studi dan penelitian mereka.

#### 4. Visi dan Misi Perpustakaan

Visi UPT. Perpustakaan UIN Ar-Raniry adalah Menjadi pusat komunikasi ilmiah yang unggul, relevan, inovatif, berdaya saing, dan berstandar international pada tahun 2022 visi tersebut dapat dipahami sebagai berikut:

- a. Pusat Komunikasi ilmiah yang dimaksudkan dalam visi adalah menjadi lembaga di mana proses telesuran, pengembangan, dan diseminasi literasi informasi baik cetak dan non cetak terpusat di UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry sehingga semua komunitas UIN Ar-Raniry akan terbantu dengan kehadiran UPT Perpustakaan.
- b. Unggul dimaknai memiliki keunikan tersendiri yang tidak dimiliki oleh lembaga yang sama pada level yang sama. Dengan keunggulan ini, maka UPT Perpustakaan memiliki distinguish dengan perpustakaan yang lain dan ini juga dapat menjadi daya Tarik tersendiri bagi pemustaka. Salah satu yang dapat membedakannya adalah semua karya Nurdin Ar-Raniry, Syech Abdurrauf Singkili terdapat di UPT Perpustakaan baik bentuk digitak maupun dalam bentuk microfiche.
- c. Relevan adalah adanya kesesuaian koleksi UPT Perpustakaan dengan pengembangan Tridharma Perguruan Tinggi UIN Ar-Raniry. UPT Perpustakaan fungsi utama adalah mendukung proses pembelajaran di UIN karena itu core koleksi mesti relevan dengan konsentrasi UIN Ar-Raniry.
- d. Inovatif adalah selalu bergerak dan terus bergerak dalam proses mengimbangi kecepatan perkembangan teknologi informasi dan UPT

Perpustakaan selalu berupaya mengembangkan layanan-layanan yang membuat pemustaka terkesan dan puas.

- e. Berdaya saing adalah suatu kondisi kehadiran UPT Perpustakaan selalu berpacu dengan perkembangan ilmu dan teknologi. Karena itu fasilitas dan manajemen pengelolaannya berorientasi pada kemajuan teknologi informasi. UPT Perpustakaan harus mampu deliver quality services due to international standards in this field.
- f. Standar international.

Misi merupakan jabaran dari visi UPT Perpustakaan yang akan dilaksanakan untuk merangsang pencapaian visi utama UPT Perpustakaan. Dengan pemahaman seperti ini, maka dalam upaya mewujudkan visi tersebut, UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry merumuskan beberapa misi seperti berikut. Misi UPT Perpustakaan UIN Ar-Raniry adalah:

- a. Membangun dan mendorong budaya akademik dalam upaya pencapaian Visi dan Misi UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
- b. Merencanakan, menyediakan, mengembangkan layanan yang berkualitas dan SDM yang qualified.
- c. Berupaya, mengembangkan, dan mendukung proses Pendidikan dan Pembelajaran, Penelitian dan Keilmuan, dan Pengabdian Masyarakat dengan mengidentifikasi, seleksi, mengumpulkan, mengadakan koleksi pustaka berbasis need, kerelevansian, kemutakhiran, dan kelestarian koleksi.
- d. Menyiapkan dan melaksanakan pelayanan dan penelusuran informasi secara efektif dan efisien dengan metode dan pemanfaatan teknologi informasi (OPAC dan internet).
- e. Membangun resource sharing dan jaringan perpustakaan baik lokal, regional, nasional, dan international.
- f. Merencanakan, mempromosikan, mengimplementasikan, mengevaluasi framework perpustakaan untuk memenuhi tuntutan dan perkembangan tridharma perguruan tinggi UIN Ar-Raniry.



- g. Menjalin kerjasama dengan berbagai institusi dalam negeri dan luar negeri untuk memperoleh informasi yang dibutuhkan civitas akademika UIN Ar-Raniry.
- h. Menjadi mitra profesional bagi para civitas akademik dalam mengakses dan menyeluarkan hasil-hasil karya ilmiahnya ke masyarakat luas.

**B. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

**1. Uji Validitas**

Dalam penelitian ini pengujian validitas hanya dilakukan terhadap 15 responden. Uji validitas dilakukan untuk mengukur valid atau tidaknya suatu kuesioner. Metode yang digunakan menggunakan rumus korelasi product moment dengan membandingkan nilai r-hitung dengan r-tabel. Apabila nilai r-hitung lebih besar dari pada r-tabel ( $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$ ) maka butir pernyataan tersebut dinyatakan valid. Begitupun sebaliknya, jika r-hitung lebih kecil dari pada r-tabel ( $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$ ) maka butir pernyataan dapat dikatakan tidak valid. Hasil pengujian validitas dapat dilihat sebagai berikut:

*Tabel 4. 2 Ringkasan Hasil Uji Validitas Variable X*

No.	No. Item	Variable X	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	X.1	User experience	0.863	0.553	Valid
2	X.2		0.822	0.553	Valid
3	X.3		0.81	0.553	Valid
4	X.4		0.579	0.553	Valid
5	X.5		0.679	0.553	Valid
6	X.6		0.798	0.553	Valid

7	X.7	User Interface	0.822	0.553	Valid
8	X.8		0.819	0.553	Valid
9	X.9		0.819	0.553	Valid
10	X.10		0.819	0.553	Valid

**Tabel 4. 3 Ringkasan Hasil Uji Validitas Variable Y**

No.	No. Item	Variable Y	r Hitung	r Tabel	Keterangan
1	Y.1	Website Perpustakaan	0.856	0.553	Valid
2	Y.2		0.837	0.553	Valid
3	Y.3		0.802	0.553	Valid
4	Y.4		0.685	0.553	Valid
5	Y.5		0.889	0.553	Valid
6	Y.6		0.83	0.553	Valid
7	Y.7		0.847	0.553	Valid
8	Y.8		0.884	0.553	Valid
9	Y.9		0.749	0.553	Valid
10	Y.10		0.902	0.553	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas yang ditampilkan pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa semua item pernyataan dinyatakan valid. Hal ini dikarenakan nilai r-hitung lebih besar dari r-tabel dengan jumlah responden sebanyak 15 orang. Untuk lebih rinci, validitas item dinilai dengan membandingkan nilai korelasi masing-masing item r-hitung dengan nilai kritis dari tabel distribusi r (r tabel). Dengan jumlah responden 15 orang.

Degree of freedom (df) dihitung dengan rumus:

$$df = N - 2 = 15 - 2 = 13$$

Kemudian, nilai r-tabel untuk df 13 pada taraf signifikansi 5% diperoleh sebesar 0,553. Artinya, jika r-hitung untuk suatu item lebih besar dari 0,553, maka item tersebut dianggap valid.

Dalam konteks ini, semua item yang diuji menunjukkan nilai r-hitung yang lebih besar dari 0,553, sehingga semua item pernyataan dalam angket dinyatakan valid. Validitas ini menunjukkan bahwa setiap item dalam angket mampu mengukur apa yang seharusnya diukur secara konsisten, memberikan keyakinan bahwa data yang dikumpulkan adalah akurat dan dapat dipercaya untuk analisis lebih lanjut.

Selain itu, validitas yang tinggi dari item-item ini juga menunjukkan bahwa instrumen yang digunakan dalam penelitian ini telah dirancang dengan baik dan sesuai dengan tujuan pengukuran yang diinginkan. Dengan validitas yang telah teruji, hasil dari pengumpulan data dapat diinterpretasikan dengan lebih percaya diri, mengarah pada kesimpulan yang lebih akurat dan relevan terkait *user experience* dan *user interface* terhadap website perpustakaan UIN Ar-raniry.

## 2. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas dilakukan untuk mengukur apakah suatu kuesioner telah reliable atau tidak. Suatu kuesioner dikatakan reliable jika jawaban seseorang terhadap pernyataan yang diberikan tetap konsisten atau stabil dari waktu ke

waktu. Pengujian reliabilitas dilakukan dengan menyebarkan kuesioner terhadap 15 orang responden yang bukan termasuk ke dalam sampel penelitian. Hasil pengujian reliabilitas dapat dilihat sebagai berikut:

**Tabel 4. 4 Ringkasan Hasil Uji Reliabilitas**

No	Variable	Jumlah Pernyataan	Nilai Aplha	r Tabel	Keterangan
1	X	10	0.927	0.60	Reliable
2	Y	10	0.947	0.60	Reliable

Berdasarkan data yang terdapat pada tabel diatas, dapat diketahui bahwa nilai alpha pada masing-masing variabel yaitu, variabel *user experience* dan *user interface* (X) diperoleh nilai alpha sebesar 0.927 dan variable website perpustakaan (Y) diperoleh nilai alpha sebesar 0.947.

Nilai alpha Cronbach untuk kedua variabel (0.927 untuk *user experience* dan *user interface*, serta 0.947 untuk website perpustakaan) menunjukkan bahwa instrumen penelitian yang digunakan memiliki tingkat reliabilitas yang sangat tinggi. Reliabilitas yang tinggi ini memberikan keyakinan bahwa item-item dalam kuesioner bekerja dengan baik secara konsisten dan akurat dalam mengukur variabel-variabel yang dimaksud. Oleh karena itu, hasil analisis berdasarkan data yang dikumpulkan dengan instrumen ini dapat diandalkan untuk menarik kesimpulan yang valid tentang hubungan antara *user experience* dan *user interface* dengan persepsi terhadap website perpustakaan di UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

### 3. Pengujian Regresi Linier Sederhana

Analisis regresi linier sederhana adalah hubungan secara linear antara satu variabel independen (X) dengan variabel dependen (Y). Analisis regresi sederhana dapat digunakan untuk mengetahui arah dari hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat, apakah memiliki hubungan positif atau negatif serta untuk memprediksi nilai dari variabel terikat apabila nilai variabel bebas mengalami kenaikan ataupun penurunan. Pada regresi sederhana biasanya data yang digunakan memiliki skala interval atau rasio (Mulyono 2019).

Pengumpulan data dilakukan dengan cara menyebarkan angket kepada responden mengenai analisa *user experience* dan *user interface* terhadap website perpustakaan di UPT.Perpustakaan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry. Angket yang dibagikan berbentuk pernyataan dengan skala pengukuran menggunakan skala Likert. Berikut tabel hasil analisis angket variabel X dan Y.

**Tabel 4. 5 Hasil Analisis Angket Variabel X (User experience dan User Interface) dan vaiabel Y (Website Perpustakaan)**

Sample	X	Y	X <sup>2</sup>	Y <sup>2</sup>	XY
1	37	34	1369	1156	1258
2	30	35	900	1225	1050
3	32	37	1024	1369	1184
4	29	32	841	1024	928
5	35	40	1225	1600	1400
6	30	27	900	729	810
7	35	40	1225	1600	1400
8	39	30	1521	900	1170
9	39	30	1521	900	1170
10	30	30	900	900	900
11	27	28	729	784	756
12	29	30	841	900	870
13	27	22	729	484	594
14	35	34	1225	1156	1190
15	32	28	1024	784	896
16	35	30	1225	900	1050
17	35	39	1225	1521	1365
18	37	40	1369	1600	1480



19	35	40	1225	1600	1400
20	30	31	900	961	930
21	37	31	1369	961	1147
22	33	37	1089	1369	1221
23	39	35	1521	1225	1365
24	30	26	900	676	780
25	27	30	729	900	810
26	35	38	1225	1444	1330
27	31	35	961	1225	1085
28	35	30	1225	900	1050
29	25	19	625	361	475
30	37	30	1369	900	1110
31	40	40	1600	1600	1600
32	30	30	900	900	900
33	29	31	841	961	899
34	35	39	1225	1521	1365
35	19	22	361	484	418
36	35	32	1225	1024	1120
37	27	26	729	676	702
38	39	34	1521	1156	1326
39	35	30	1225	900	1050
40	30	25	900	625	750
41	35	40	1225	1600	1400
42	29	32	841	1024	928
43	35	31	1225	961	108
44	35	33	1225	1089	1155
45	27	22	729	484	594
46	19	10	361	100	190
47	35	34	1225	1156	1190
48	27	21	729	441	567
49	29	30	841	900	870
50	30	31	900	961	930
51	37	30	1369	900	1110
52	33	30	1089	900	990
53	39	30	1521	900	1170
54	39	39	1521	1521	1521
55	24	29	576	841	696
56	27	18	729	324	486
57	31	32	961	1024	992
58	39	31	1521	961	1209
59	36	36	1296	1296	1296
60	37	40	1369	1600	1480
61	35	35	1225	1225	1225
62	39	39	1521	1521	1521

63	33	33	1089	1089	1089
64	40	40	1600	1600	1600
65	31	31	961	961	961
66	37	40	1369	1600	1480
67	40	40	1600	1600	1600
68	39	40	1521	1600	1560
69	40	40	160	1600	1600
70	35	40	1225	1600	1400
71	37	40	1369	1600	1480
72	33	30	1089	900	990
73	30	29	900	841	870
74	29	29	841	841	841
75	27	19	729	361	51
76	39	39	1521	1521	1521
77	27	27	729	729	729
78	35	39	1225	1521	1365
79	37	39	1369	1521	1443
80	24	24	576	576	576
81	30	27	900	729	810
82	29	29	841	841	841
83	30	37	900	1369	1110
84	35	35	1225	1225	1225
85	32	32	1024	1024	1024

Berdasarkan data yang diperoleh dari tabel di atas, dapat dilihat bahwa nilai variabel X dan Y berbeda-beda. Untuk mengetahui nilai korelasi antar variabel X dan Y, penulis menggunakan bantuan SPSS 22.6. Hasil dari analisis korelasi dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4. 6 Hasil Analisis Korelasi**

		ux dan ui	website perustakaan
ux dan ui	Pearson Correlation	1	.752**
	Sig. (2-tailed)		.000
	N	85	85
website perustakaan	Pearson Correlation	.752**	1
	Sig. (2-tailed)	.000	
	N	85	85

\*\* . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

Berdasarkan tabel di atas, maka hasil yang diperoleh dalam penelitian ini dapat dideskripsikan sebagai berikut:

- a) Nilai signifikansi antara variabel *user experience* dan *user interface* dengan variabel website perpustakaan adalah sebesar 0,00. Hal ini menunjukkan bahwa nilai signifikansi  $< 0,05$  maka dinyatakan variabel *user experience* dan *user interface* memiliki hubungan dengan variabel website perpustakaan.
- b) Nilai korelasi yang diperoleh adalah sebesar 0,752 yaitu 75,2% dan dapat diinterpretasikan sebagai hubungan yang kuat.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel X dan Variabel Y terdapat korelasi atau hubungan yang positif sebesar 0,752 sehingga bentuk korelasi atau kaitan antara *user experience* dan *user interface* terhadap website perpustakaan di UPT. Perpustakaan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry bersifat kuat dan berkorelasi kuat.

Setelah variabel X dan Y sudah valid dan reliable, maka dapat dibentuk persamaan regresi linier sederhana yaitu  $Y = a + bX$ .

Ket: Y= Variabel Dependen (Website Perpustakaan)

a= Konstantan (nilai Y apabila  $X=0$ )

b= Koefisien Regresi (nilai peningkatan atau penurunan)

X= Variabel Independen (*User experience* dan *User Interface*)

Dalam penelitian ini, penulis melakukan per-hitungan regresi linear sederhana menggunakan SPSS versi 22.6. Adapun hasil dari per-hitungan regresi linier sederhana dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

**Tabel 4. 7 Analisis Regresi Linier Sederhana**

		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients		
Model		B	Std. Error	Beta	t	Sig.
1	(Constant)	.162	3.105		.052	.959
	ux dan ui	.973	.094	.752	10.397	.000

a. Dependent Variable: website perpustakaan

Berdasarkan persamaan regresi pada tabel Coefficients diatas, diketahui bahwa nilai konstanta adalah 0.162, sedangkan nilai B (koefisien regresi) adalah 0.973, sehingga persamaan regresi dapat ditulis sebagai berikut:

$$Y = a + bX$$
$$= 0.162 + 0.973X$$

Nilai konstanta positif sebesar 0.162 menunjukkan pengaruh positif variable X (*user experience* dan *user interface*). Jika variable X naik atau berpengaruh pada satu kesatuan, maka variable Y (website perpustakaan) akan naik atau terpenuhi. Koefisien regresi X sebesar 0.973 menyatakan bahwa jika *user experience* dan *user interface* (X) mengalami kenaikan satu satuan maka website perpustakaan (Y) akan mengalami peningkatan sebesar 0.973 atau 97.3%.

#### **4. Pengujian Hipotesis**

Untuk mengetahui apakah hipotesis diterima atau ditolak, penulis melakukan pengujian berdasarkan pada pedoman dibawah ini:

Jika nilai signifikan < 0.05, maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, yang berarti terdapat hubungan secara signifikan antara variabel *user experience* dan *user interface* dengan website perpustakaan. Jika nilai signifikan > 0.05, maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, yang berarti tidak terdapat hubungan secara signifikan

antara variabel *user experience* dan *user interface* dengan variabel website perpustakaan.

- a.  $H_a$ : Terdapat hubungan antara *user experience* dan *user interface* dengan website perpustakaan UIN Ar-Raniry.
- b.  $H_0$ : Tidak terdapat hubungan antara *user experience* dan *user interface* dengan website perpustakaan UIN Ar-Raniry.

**Tabel 4. 8 Anova**

ANOVA <sup>a</sup>						
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	1845.216	1	1845.216	108.095	.000 <sup>b</sup>
	Residual	1416.831	83	17.070		
	Total	3262.047	84			

a. Dependent Variable: website perpustakaan

b. Predictors: (Constant), ux dan ui

Pada bagian ini untuk menjelaskan apakah ada pengaruh yang signifikan variable *user experience* dan *user interface* (X) terhadap variable website perpustakaan (Y). Dari output tersebut terlihat bahwa Fhitung = 108.095 dengan tingkat signifikansi  $0.000 < 0.05$ , maka model regresi dapat dipakai untuk memprediksi variable Y. Berdasarkan pengujian hipotesis di atas, dapat diketahui bahwa dalam penelitian ini taraf signifikannya adalah 5% dengan N=85, maka  $df = 85 - 2 = 83$  dan Ftabel sebesar 3.96.

Berdasarkan hasil analisis regresi yang dilakukan, dengan Fhitung sebesar 108.095 dan tingkat signifikansi  $0.000 < 0.05$ , serta perbandingan Fhitung dengan Ftabel ( $108.095 > 3.96$ ), dapat disimpulkan bahwa variabel *user experience* dan *user interface* (X) berpengaruh signifikan terhadap variabel website perpustakaan (Y). Jadi  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa variabel X (*user experience* dan *user interface*) berpengaruh terhadap variabel Y



(website perpustakaan). Ini menunjukkan bahwa perbaikan dalam *user experience* dan *user interface* dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas website perpustakaan di UIN Ar-Raniry.

### 5. Uji Koefisien Determinasi ( $R^2$ )

Uji ditermasi bertujuan untuk mengetahui berapa persen variabel X (*user experience* dan *user interface*) berpengaruh terhadap terhadap variabel Y (website perpustakaan).

**Tabel 4. 9 Hasil Koefisien Determinasi ( $R^2$ )**

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	.752 <sup>a</sup>	.566	.560	4.13162

a. Predictors: (Constant), ux dan ui

Berdasarkan pada tabel di atas, hubungan antara variabel independen (*user experience* dan *user interface*) terhadap variabel dependen (website perpustakaan) diketahui bahwa nilai Korelasi ( $R$ ) = 0.752. Nilai korelasi ( $R$ ) yang berada di rentang 0,60 - 0,799 menunjukkan bahwa hubungan antara variabel independen dan variabel dependen tergolong kuat. Ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang signifikan antara *user experience* dan *user interface* dengan kualitas atau efektivitas website perpustakaan.

Koefisien determinasi  $R^2$  sebesar 0.566 menunjukkan bahwa 56.6% dari variabel dependen (website perpustakaan) dapat dijelaskan oleh variabel independen (*user experience* dan *user interface*). Artinya 56.6% dari perubahan dalam kualitas atau efektivitas website perpustakaan dapat diatribusikan langsung kepada perubahan dalam *user experience* dan *user interface*. Sedangkan sisanya,

yaitu 43.4% mungkin dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal atau variabel lain yang tidak terukur dalam penelitian ini.



## BAB V

### KESIMPULAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil analisis data di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif antara *user experience* dan *user interface* dengan website perpustakaan di UPT. Perpustakaan Universitas Islam Negeri Banda Aceh dengan nilai korelasi yang diperoleh adalah sebesar 0,752. Hasil ini bermakna adanya hubungan yang tergolong kuat. Dengan demikian nilai determinasi ( $R^2$ ) yang diperoleh sebesar 0,566 atau 56,6%. Hasil ini menunjukkan bahwa hanya 56,6% persentase *user experience* dan *user interface* (independen) mempengaruhi website perpustakaan (dependen) dan sisanya 43,4% dipengaruhi oleh faktor-faktor lain yang tidak diteliti di dalam penelitian ini. Pembuktian hipotesis menghasilkan nilai sebesar  $0.00 < 0.05$  yang menunjukkan bahwa adanya hubungan antara *user experience* dan *user interface* dengan website perpustakaan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, sehingga  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak.

Dengan kata lain dapat diringkas sebagai berikut:

1. Penelitian ini menunjukkan bahwa struktur menu pada website perpustakaan UIN Ar-Raniry telah memenuhi kebutuhan mahasiswa dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan dengan efektif dan efisien.
2. Desain antarmuka website perpustakaan UIN berhasil menarik perhatian mahasiswa dan sesuai dengan preferensi mereka. Desain yang menarik tidak hanya memperindah tampilan visual, tetapi juga mempertimbangkan fungsionalitasnya dalam memfasilitasi pengguna dalam mencari informasi dan menggunakan layanan perpustakaan. Keberhasilan desain ini tercermin dalam respons positif dari mahasiswa, yang menunjukkan bahwa antarmuka yang dirancang dengan baik mampu meningkatkan pengalaman pengguna secara keseluruhan.

## B. Saran

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, maka berikut ini saran dari penulis yang sekiranya dapat memberi manfaat dan menjadi masukan yaitu sebagai berikut:

1. Mempertahankan efektivitas struktur menu pada website perpustakaan agar memudahkan mahasiswa dalam mendapatkan informasi yang dibutuhkan, kelompokkan informasi berdasarkan kategori yang relevan seperti koleksi, layanan, dan panduan akademik untuk memudahkan navigasi. Evaluasi terus menerus dan responsif terhadap kebutuhan pengguna akan menjadi kunci untuk menjaga dan meningkatkan kualitas layanan yang disediakan oleh website perpustakaan ini.
2. Memastikan desain antarmuka responsif, sehingga dapat diakses dengan baik melalui berbagai perangkat (desktop, tablet, smartphone). Update dengan tren desain terbaru yang relevan dengan preferensi pengguna saat ini, tanpa mengorbankan fungsi dan kegunaan.

Dengan menerapkan saran-saran ini, diharapkan website perpustakaan dapat lebih efisien dalam memberikan informasi yang dibutuhkan oleh mahasiswa dengan cepat dan efektif serta dapat lebih menarik perhatian mahasiswa dan sesuai dengan preferensi mereka, meningkatkan kepuasan pengguna dan efektivitas penggunaan website perpustakaan secara keseluruhan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dandi, Muhamad, and Atika Linda. 2022. "Analisis User Interface Dengan Menggunakan Metode Heuristic Evaluation Terhadap Academic Management System Poltekkes Kemenkes Palembang." *Jurnal Mantik* 6(3):3216–25.
- Fawaid, Ahmad. 2019. "Filologi Naskah Tafsir Bi Al-Imlâ' Surat Al-Baqarah Karya Kyai Zaini Mun'im." *Jurnal Studi Ilmu-Ilmu Al-Qur'an Dan Hadis* 20(2):143. doi: 10.14421/qh.2019.2002-02.
- Ghina, Besty, Hafiz Ma, Jhordy Wong, Dewi Agushinta, and R. Metty. 2019. "Analisis User Experience Terhadap Website Perpustakaan Universitas Gunadarma Dengan Metode Heuristic Evaluation." *Jurnal Ilmiah Komputasi* 18(3). doi: 10.32409/jikstik.18.3.2589.
- Hardiansyah, Luthfi, Khalid Iskandar, Teknik Informatika, Universitas Muhadi Setiabudi, Teknik Informatika, and Universitas Muhadi Setiabudi. 2019. "Perancangan User experience Website Profil Dengan Metode The Five Planes." 01(01):11–21.
- Ida, Farida Far, and Anna Musyarofah. 2021. "Validitas Dan Reliabilitas Dalam Analisis Butir Soal." *Al-Mu'Arrib: Journal of Arabic Education* 1(1):34–44. doi: 10.32923/al-muarrib.v1i1.2100.
- Jamilah, Yulianti Siti, and A. C. Padmasari. 2022. "Perancangan User Interface Dan User experience Aplikasi Say.Co." *Jurnal Desain Komunikasi Visual* 9(2):73–78.
- Kraft, Christian. 2012. *User experience and Why It Matters*.
- Kriyantono. 2020. "Metode Wawancara." *Teknik Pengumpulan Data* (i):16–28.
- Kurniasari, Anggita Fitriana. 2019. "User Interface Design Aplikasi Mobile." *INformatic Engineering* 6(1):5–10.
- Loanardo, Ryan, and Lillyan Hadjaratie. 2022. "Analisis Kualitas Website Perpustakaan." 2(1):107–14.
- Purnomo, Mohamad Varis, Badia Perizade, and Yuliani Syapril. 2022. "Pengaruh Pelatihan Dan Pengalaman Kerja Terhadap Kinerja Dengan Kompetensi Sebagai Variabel Intervening Pada Kepala Unit Pelaksana Teknis Pt. Kereta Api Indonesia." *Syntax Literate: Jurnal Ilmiah Indonesia* 7(10):1–23.
- Rasio Henim, Silvana, and Rika Perdana Sari. 2020. "Evaluasi User experience Sistem Informasi Akademik Mahasiswa Pada Perguruan Tinggi Menggunakan User experience Questionnaire." *Jurnal Komputer Terapan* 6(1):69–78.
- Rochmawati, Irma. 2019. "Analisis User Interface Situs Web Iwearup.Com."



*Visualita* 7(2):31–44.

Sutarsyah, Sutarsyah. 2020. “Website Perpustakaan Sebagai Media Promosi Lembaga Riset.” *Journal of Documentation and Information Science* 4(1):83–92. doi: 10.33505/jodis.v4i1.161.

Syera, Elty, and Riche Cynthia Johan. 2013. “Pemanfaatan Web Di Perpustakaan UPT BIT (Studi Deskriptif Mengenai Pemanfaatan Website Di Ilmu Pengetahuan Indonesia).” *EduLib* 1(1):20–30.

Wood, Larry E. 2018. “User Interface Design.” *User Interface Design* 2(2):415–26. doi: 10.1201/9780203734544.

Yehdeya, Evangelions Felix, Clara Hetty Primasari, Thomas Adi Purnomo Sidhi, Yohanes Priadi Wibisono, Djoko Budiyanto Setyohadi, and Mutiara Cininta. 2023. “Analisis User Interface (UI) Dan User experience (UX) Sudut Elevasi Pemukul Gamelan Metaverse Virtual Reality Menggunakan User Centered Design (UCD).” *JIKO (Jurnal Informatika Dan Komputer)* 7(1):137. doi: 10.26798/jiko.v7i1.757.

